AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 9 SUBAT 1991 15.000 TL. (KDV DAHİL)

POLICE DEPARTMENT
SWAT
CITY OF LIBERTY

NARC

PROFESSIONAL PAGE 2.0

TOTAL RECALL

F-19
STEALTH FIGHTER

DRAGONS LAIR

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

PHOTON PAINT 8-11
SCULPT ANIMATE 4-D 18-21

SES FREKANS TEKNİĞİ 22-23
AUDIO MASTER 24-25

PROGRAM DÖKÜMLERİ

3 D LABİRENT 92-93

ÖZEL

AYIN KONUKLARI 13
AREK BOĞASYAN.....
MASAÜSTÜ YAYINCILIK **14-16**
AMIGA'NIN TARİHÇESİ..... 30-31
BU UTILITYLERİ
TANIYORMUSUNUZ? 34-39
POWER PACKER..... 34-35
XCOPY PROFESSIONAL..... 35
CYGNUS ED 36-38
NEWZAP 39

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-7
OKUR MEKTUPLARI 41
AMIGA SALATASI ....., ... 43
AMIGA DOST 44-45
AMOS..... 46-49

İŞ DÜNYASI

SUPERBASE PROFESSIONAL..... 26-29

OYUN TANITIM

ADVENTURE 56-60
MEAN STREETS..... 56-60
WRATH OF THE DEMON 62-63
TOTAL RECALL 64
NARC 65
SIMULCRA..... 66
F-19 68-69
CARTHAGE..... 70-71
E-SWAT..... 72-73
LEGEND OF FAERGHAIL..... 75-77
SPINDIZZY WORLD 79
IMMORTAL..... 80-81
KISA KISA 82-84
TOM AND THE GHOST 82
CHASE HQ II 82
EXTERMINATOR..... 82
DRAGON BREED 82
DICK TRACY 83
SPEEL FİRE 83
SÜPER OSWALD..... 83
ROBOCOPII..... 84
SWAP.....84
TURRICAN II..... 84
DRAGONS LAIR 88-89

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA BASIC..... 32-33
ASSEMBLER..... 50-51

BİYAT

ADINA SAHİBİ VE ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
H. NURSAL ULAŞ

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
CAN ÖZTÜRK
KUBİLAY KILINÇ
TARKAN BARLAS

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ÇETİN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

TASARIM GURUBU
ÜMİT ERTEK
TUNÇ DİNDAŞ
SİNAN GURDAĞCIK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK GURUP
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
Kuşdili Cad. Dokuzlar Ap.
No:22/1Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMİGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMIŞTIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Yeni yılın bu ilk günlerinde savaş söylentileri sürerken, öte yanda Commodore Show 91 hazırlıkları ve heyecanı var. Fuara katılan tüm firmalar hazırlıklarını tamamlamak için uğraşıyorlar Gönül isterdi ki, Commodore Show sadece 4 gün sürmesin, en azından diğer fuarlar gibi bir hafta devam etsin. Eh, ne diyelim, buna da şükür.

Dergimizin düzenlediği Kick Off güzel gol yarışması, oldukça ilgi gördü. Gol değerlendirmeleri sürüyor. Bunca güzel gol arasından seçim yapmak çok güç. Kazanan gollerin sahiplerine ödülleri Commodore Show'da verilecek. Yani Amiga Dünyası da shon'da sizlerle birlikte. Siz değerli okuyucularımızla tanışmak ve yakın olmak için Commodore Show bizim için kaçırılmaz bir fırsattı. Bizim de bu fırsatı kaçırmamız düşünülemezdi tabii.

Bu ay bir yenilik de dergi adresimizin değişmesi. Yeni mektuplarınızı bu adresimize bekliyoruz.

1990 yılı, bizim için biraz kötü bitti. Yılın son günü yönetim büromuza yapılan bir soygun bütün işlerimizi altüst etti. O ana kadar şu elinizdeki sayı için yapılan hazırlıklar da sevgili hırsızımızla birlikte gitti ve herşeyin silbaştan yapılması gerekti. Siz duyarlı okuyucularımız için farkedilir bir makina olan çalınan Amiga 2000'imiz in özelliklerini bir de bu satırlardan vermek istedik. Bir de diyoruz, çünkü tüm Commodore bayilerine bir sirküler gönderek durumu bildirdik. Sizler de öndeki harddisk kapağı siyah ve ışığı üzerinde olan yani power lambası altındaki normal harddisk led'i olmayan; 80MB harddiskli ve içinde 68020 turbo kartı ile 9 MB hafıza kartı olan bir AMIGA 2000 ile karşılaşırsanız, lütfen bizi arayın. Makina donanımı farlı olduğundan tanınması oldukça kolay. Gerekli ilgiyi göstereceğinize inanıyoruz.

Bu ay, dergimizde sizlere yararlı olacağını düşündüğümüz utility programların tanıtımına başlıyoruz. Bundan böyle her sayı, en az bir adet utility tanıtımına yer vereceğiz. Yeni bir grafik programının tanıtımına başlıyoruz: Photon Paint. Bu ayki konuğumuz Abacus bilgisayar firmasının sahibi Arek Boğasyan. MASAÜSTÜ YAYINCILIK bölümümüzde, Professional Page programının yeni versiyonu 2.0 var. Eski versiyonları ile farlarını ve yeniliklerini vermeye çalıştık. Dergimizde en çok görmek istediğiniz (gelen mektuplardan anladığımız bu...) Üç boyutlu çizim ve animasyon yazılarına Sculpt 4D ile başlıyoruz. Sürekli yazılarımız devam ediyor. Bu ay dergimi zde C köşesini bulamayanlar sakın korkmasınlar. Bu ayki terslikler nedeniyle ara vermek zorunda kaldık; ama, gelecek sayıdan itibaren yine C yazılarını aynı köşede bulacaksınız. Amiga nın hikayesini anlatan yazımızın, pek çoğunuzun ilgisini çekeceğinden eminiz, yun tanıtımlarımızda yine en son ve en güzel oyunları topladık.

Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın.....

Saygılarımızla
AMİGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LİMİTED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amigajnc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

OCEAN VE USGOLD ARTIK TÜRKİYE'DE

Birkaç aydan beri sektörümüz işverenleri arasında fısıltı ile dolaşan, program alıcılarının ise uzun zamandır bekledikleri orjinal programlar, artık TÜRKİYE PAZARINDA.

ABACUS Bilgisayar Merkezi ve ACC Ltd. birlikte yürüttükleri titiz çalışma sonucu, OCEAN ve USGOLD şirketlerinin TÜRKİYE MÜMESSİLLİĞİNİ ALDILAR.

Sektörümüzde birçok olumlu değişikliklere sebep olacak bu gelişmeyi, okurlarımız adına sevinçle karşılıyoruz.

ABACUS Bilgisayar Merkezi ve ACC Ltd.'in, Türkiye pazarındaki özel konumu istatistiki bilgilerle dünyanın bu iki dev yazılım şirketine bıkıp usanmadan anlatması; bunun sonucu olarak da özel bir fiyat almayı başarması, program alıcıları adına bu saygın firmalarımıza sonsuz teşekkürlerimizi gerektiriyor. Ve artık özellikle kopya programlardaki bilgi eksikliği ve bozukluklar, çoğaltma yöntemlerinin sıhhatsizliğinden kaynaklanan anlamsız kopukluklar kayboluyor.

ASTARTE'den İŞ PROGRAMLARI YAZILIMINA DESTEK

İlk program, GENEL MUHASEBE

Amiga'nın iş programı alanında Türkçe program eksikliği, her alanda olduğu gibi yavaş yavaş gideriliyor. Astarte, Genel Muhasebe paketi ile bu konuda olumlu bir adım attı.

68000 Assembly kullanılarak hazırlanan Genel Muhasebe Programının, bu sebeple oldukça hızlı çalıştığı söyleniyor. Program, Amiga'nın iş bilgisayarı olarak kullanımını da kolaylaştıracak.

İsteğinize göre hesap planını oluşturabildiğiniz Genel Muhasebe Programı ile günlük fiş işlemlerinden başlayarak büyük deftere kadar tüm işlemleri yapabiliyorsunuz. Program; Kar-Zarar, Mizan ve Bilanço tablolarının tamamını içeriyor. Tamamen Türkçe olan ve Türkçe karakter setini kullanıp çıktı verebilen programın geçerliliğini zaman gösterecek.

Program ile hep birlikte Commodore Show'da tanışacağız.

Programın yapılmasına önayak olan Remzi BULUT, programı incelerken.

KICK OFF 2 FİNAL VVHISTLE

Kick Off 2 için hazırlanan bir data programı, Final Whistle. Bu data programının içinde ise yeni birçok şey bulunmakta. Bunlar;

-Takıma seçeceğiniz bütün oyuncuların özelliklerine, maçtan önce bakabilme.

-Tamamen yeni bir korner sistemi ve yeni bir top kontrolü.

-Taç ve penaltı atışlarında, topun hızını ayarlayabilme.

-Topa kafa atmada yenilikler, kafa ile pas verebilme.

-İki kişilik oyunda yeni mod; birinci kişi gol atmaya, ikinci kişi ise golü engellemeye çalışacak.

-Oyuncularda yeni 'FLAIR' özelliği.

-4 yeni saha; Wembley, ley, Muddy ve Non League.

Bunlar Final Whistle'ın birkaç özelliği. Fakat ANCO'nun yeni yıl bombardımanı sadece bundan ibaret değil. Firma 3 adette yeni ve orijinal data disketi yaptı. Bu disketlerde;

WINING TACTICS- Birçok yeni taktik. Player Manager ve Kick Off 2'de kullanabilirsiniz.

RETURN TO EUROPE- 3 Avrupa kupası. UEFA, Europeon ve kupa galipleri kupası.

GIANTS OF EUROPE- Avrupanın en iyi takımları bu diskette.

İşte bunlar alınmaya değer. Önümüzdeki birkaç ay içinde bu disketlerin ülkemize gelmesi bekleniyor.

HABERLER
GÖRÜŞLER

PREDATOR II, *Klavyenizde.*

Vücudunuzun ısısını görür; korkunuzun sıcaklığını koklar; spor için avlar; zevk için öldürür; O PREDATOR'dır. İlkinde Arnold Schwarzenegger'in oynadığı filmin ikincisi, Ixıs Angeles sokaklannda geçiyor. Zorlu bir Los Angeles polisi olan Mike Harrigan, esrarengiz cinayetleri araştırken kendini Jamaica'lı ve Colombia'lı uyuşturucu çetelerinin acımasız savaşı arasında bulur. Bu savaşta hiç hesapta olmayan bir rakip daha vardı, PREDATOR.

Oyun, Operation Wolf benzeri bir shot'em up. Oyunda seçebileceğiniz 4 silahınız var: Pompalı bir tüfek, bir roketatar, bir makinalı tüfek ve bir Magnum. Oyunun kurgusu, tıpkı filmdeki gibi gelişiyor. 4 kademe var. Bir metro ve belalı bir mahalle bu kademelerden ikisi. Oyunun da filmi kadar güzel olacağı söylenmekte. Eğer bu söylentiler doğru çıkarsa, hareket dolu saatler bizi bekliyor

Kulağımıza çalınan söylentilere göre PREDATOR ve ALIEN'ın birbirlerine karşı savaştıktan bir filmin hazırlıktan yapılmakta.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

IMAGE WORKS'ten beklenmedik bir atak:

THE KILLING CLOUD

Xenon II hayranları bu kez oldukça şaşıracaklar. Image Works, hayli değişik ve yepyeni bir çalışmayla karşınızda. Oyunda, San Fransisco'da işlenen esrarengiz cinayetleri araştıran bir polis görevlisini canlandırıyorsunuz. San Fransisco'yu kaplayan garip bir sisin beraberinde getirdiği uğursuz cinayetleri çözmek için, iyi bir taktik geliştirmek gerekiyor.

Arcade ve stratejinin içice girdiği oyunun grafikleri de oldukça güzel.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

RAP ve *AMIGA*

Geçtiğimiz günlerde, AMIGA'nın değişik alanlarda kullanıldığını bir kez daha gördük. Türkiye'nin ilk RAP ve HIP HOP müzik grubu DIGACTION, bir konser düzenledi. AIRPORT'ta verilen konsere ilgi büyüktü. Tabii ki biz de bu konsere davetliydik. Konserde kullanılan iki tane AMIGA 500 ve bunların yanı sıra scratch-board'lar, 15.000 Watt'lık ses düzeniyle mükemmel bir müzik sistemi vardı. Grubun müziklerinin tamamı, AMIGA'larla yapılmıştı. Özellikle günün moda müzik türü HIP HOP tarzı parçalarıyla gençleri coşturan DIGACTION, bilgisayar sound'unu müziklerinde çok iyi kullanmışlar. Aynca konserlerinde kendilerine eşlik eden CRESCENDO dans grubu AMIGA'dan böyle üstün bir performans beklemediklerini, ama AMIGA'nın kendilerini yanılttığını söyledi. Konseri izleyen televizyon yetkilileri ve müzik yapımcılarının dikkatini çekmeyi başaran grup üstün performans gösterdi. AMIGA'yı müziklerinde en çok Sampling denilen teknikte kullandıklarını belirten DIGACTION, yakında bilgisayarı müziklerinde daha değişik biçimde kullanacaklarını söylüyorlar.

DIGACTION grubu, dört kişiden oluşuyor. Bunlar takma adlarıyla MAX, JC Mc COY, TUNCH ve JOSH MC. Yaş ortalaması 20 olan, oldukça genç bir grup. Grup çok sık konser vermeyi düşünmüyor ama, bu konserden sonra ANKARA'da bir konser verme planlan var. İlerisi için Moskova'da düzenlenecek bir festival'e katılabileceklerini belirttiler. Yakında yurt dışında bir MAXI SINGLE'ı çıkacak olan grubun yurt dışı bağıntılarını, ÖMER KARACAN üstlenmiş durumda.

Origin firması gene oldukça orijinal bir oyunla tekrar gündemde. Bu sefer ki harikaları "MARTIAN DREAMS". Martian Dreams, Ultima VI formatında hazırlanmış bir FRP. Oyun oldukça güzel grafiklere sahip. Konu ise oldukça orijinal ve bugüne dek düşünülmemiş bir olay. 1893 yılında, Nikola Tesla adında Amerikalı bir bilim adamı, Mars seyahatleri için yeni bir alet geliştirmiş. Bu yeni alet sayesinde, Mars'a gitmek hayal olmaktan çıkmış. Bu yararlı alet, büyük bir toptan başka birşey değil. Günün birinde bir kaza sonucu top ateşlenir. Topun içinde ise, o sırada topu gezmekte olan bir grup insan vardır. Fakat top ateşlenmiştir ve yapılabilecek fazla birşey yoktur. Mermi Mars'a ulaşır ve büyük aynalar yardımıyla dünya ile haberleşmeye başlar. Fakat bir süre sonra haberleşmede aksamalar oluşur ve bir gün tamamen kesilir. Bunun nedenini öğrenmek ve aynı zamanda da ilk giden grubu kurtarmak için ikinci bir grup kurularak Mars'a gönderilir. İşte siz bu ikinci grubu yönetiyorsunuz. Victoria çağının aletleriyle, üstün Mars teknolojisine karşı bir savaş sizi bekliyor. Bu ilginç oyun önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak.

MARTIAN DREAMS

NEDEN GRIGORI RASPUTIN, H.G. WELLS VE SIGMUND FREUD BİR GÖREVLE MARS'A GİTMESİNLER...?

OSAM BİLGİSAYARIN KARDEŞ KURULUŞU *E.S.O. BİLGİSAYAR,* LÜLEBURGAZ'DA FAALİYETİNE BAŞLADI

Lüleburgaz'da da bir Commodore bayisi var. OSAM Bilgisayarın kardeş kuruluşu E.S-.O. Bilgisayar, Semra KESİM tarafından açıldı. Ana faaliyet konusunu ev bilgisayarlarında Amiga ve Commodore 64; iş bilgisayarlarında PC 8088, 80286 ve 80386 makinalar; çok kullanıcılı sistemler oluşturuyor. Her tür iş programı için program desteği verecek olan E.S.O. Bilgisayar, yan ürün satışları da yapacak.

Amiga Dünyası olarak E.S.O. Bilgisayara basanlar diliyoruz.

EPIC

SAVAŞ YILDIZI GALACTICA'YI BEĞENEREK SEYREDENLER VE BU GÜZEL DİZİNİN BİTTİĞİNE ÜZÜLENLER, İŞTE SİZE İKİNCİ BİR FIRSAT, FAKAT BU SEFER RAHAT KOLTUKLARINIZA OTURUP BU DİZİYİ SEYRETMEYECEK, AKSİNE BİR EFSANEYİ YASAYACAKSINIZ...

EPIC, yıllardır yapımı süren ve bittiğinde ise çığır açabilecek bir oyun. Günümüzden yüzlerce yıl sonra, güneşimiz maalesef bir süpernova olacaktır. Bu bilinen bir gerçektir ve biz o günleri göremeyeceğiz. Fakat ya o günleri görecek olanlar. Teknoloji, dünyayı ve insanlığı kurtarmaya yetecek mi? Bunların cevabını biz veremeyiz. Fakat EPIC bu sorulara kendince bir cevap bulmuş. İnsanlık bu felakete karşı yeterince hazırlık yapabilmiştir. 60 milyon insanı barındırabilecek bir yıldız filosu kurulmuştur. Yakın yıldız sistemlerine gidebilmek, içinde yaşayanlar olduğu için mümkün değildir. Bu sebeple 50 ışık yılı uzakta olan güneş sistemi hedef olarak tayin edilmiştir. Filo binlerce gemiden oluşmakta. Bunların içinde, taşımacılık, tanm, endüstri ve sanayii ile ilgili bir çok gemi var. Fakat bütün filonun korunması için sadece 2 ana savaş gemisi bulunmaktadır. Bu savaş gemilerinin içinde ise sınırlı miktarda avcı gemisi var. Yolculuk boyunca birçok gezegenle karşılaşacaksınız. Her gezegenin ayn bir doğası ve üzerinde yaşayan bir ırk mevcut. Bu canlılardan kimileri dost, kimileri ise düşman. İnsanların yaşadığı süre ile ölçüldüğünde, 30 yıla yakın bir yolculuk yapacaksınız. İşte, uzun ve bir o kadar da heyecanlı bir oyun EPIC. İlkbaharda çıkması beklenen bu mükemmel oyun kesinlikle beklemeye değer.

KING QUEST V

GENE Mİ KINGS QUEST DEMEYİN, BU SEFER Kİ DİĞERLERİNDEN FARKLI...

Adventure meraklılarının ya da Sierra hastalarının beklentilerini tam olarak karşılayacak bir oyun, Kings Quest V. Sierra bu kez oldukça yeni bir sistem kullanmış. Icon-menü ve grafikler şimdiye dek kullanılanlardan oldukça farklı. Alışılagelen yazma işlevine ise neredeyse gerek kalmamış. Oldukça orijinal bir icon sistemi kullanılmış. Oyun toplamda 9.7 Megabyte gibi korkunç bir data'ya sahip. Siz king Graham of Daventry'siniz. Tabii olaylar sizin dışınızda gelişiyor ve siz de kendinizi bir anda büyük bir maceranın içinde buluyorsunuz. Oyunda birden fazla senaryo olması ise, madalyonun öbür yüzü. Ne yazık ki elimizde sizi daha fazla aydınlatacak pek fazla bilgi yok. İlk bahardan sonra çıkması beklenen oyun yine çok disketli olacak.

Kings Quest V hakkındaki son söz ise Balance og Power'ın programcısı Chris Crawford'un bu oyunda danışman olarak fikrinin alınmış olması. Elbet bir bildikleri vardır.

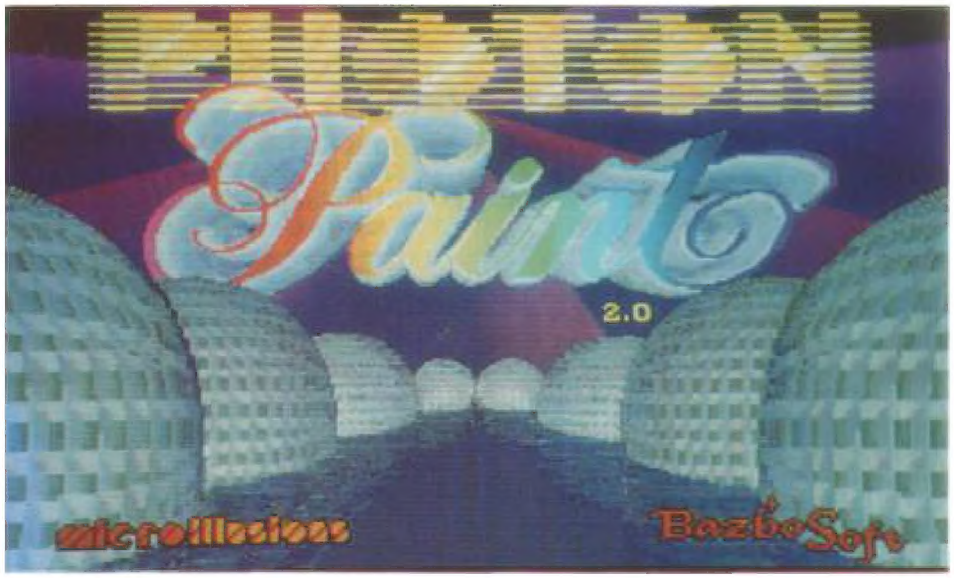
BOMBJACK SEVERLERE MÜJDE!

MIGHTY BOMBJACK

ARTIK BİLGİSAYARLARIMIZA GELİYOR.

BOMBJACK'in devamı niteliğinde olan MIGHTY BOMBJACK, önümüzdeki günlerde piyasaya çıkacacak. Tamamı 17 level ve 250 ekrandan oluşuyor. Şu anda kartuşlu makinalarda yarım milyondan fazla sattı bile. Amiga'daki versiyonuna bir an önce kavuşmak dileğiyle.....

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER



TUNÇ DİNDAŞ

Kısa bir aradan sonra yine beraberiz. Bu aydan itibaren yeni bir paint programı ile uğraşacağız. Yazımıza başlamadan önce bazı mektuplarda karşılaştığımız bir soruyu cevaplamak istiyorum.

* **IFF CONVERTER** programında bitmap resimleri **IFF** formatına çevirmekte mümkün. Fakat bir hatırlatma yapmak istiyorum. **BITMAP** resimlerde palet yoktur ve programcılar **BITMAP** olarak kullanılan resimlerin renklerini programın içinde tanımlarlar. Bu yüzden **BITMAP** resimleri yüklediğinizde bütün renkler karışık olur. Resmin orijinal renklerini burada bulmanıza imkan olmadığı için, **Deluxe Paint'i** kullanarak bütün renkleri tek tek bulmanız gerekir. Bu kısa açıklamalardan sonra **PHOTON PAINT'e** geçebiliriz.

PHOTON PAINT

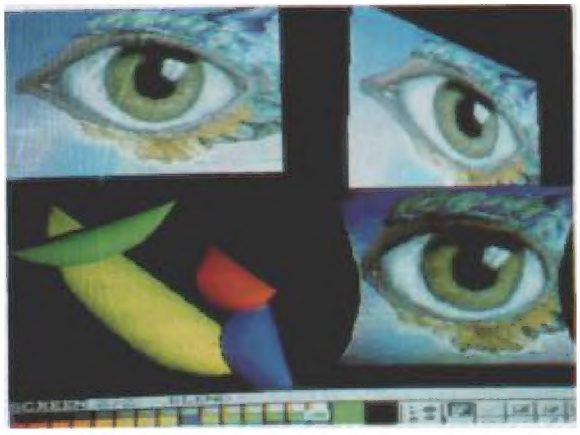
Bu program için, ham modundaki resimlerle oynayabileceğiniz en iyi paint programlardan birisi diyebiliriz. Ötekisi hangisi mi? Tabii ki Digipaint. Neyse biz **PHOTON PAINT'e** geri dönelim. Ham modundaki resimlerin çoğunluğu dijitalize edilmiş resimlerdir. **PHOTON PAINT** aynı Deluxe Paint gibi kullanışı gayet basit ve kolay olan bir program. Bazı özellikleri itibariyle Deluxe paint'e çok benziyor. Bu programda da tuş kullanımına ağırlık verilmiş. **PHOTON PAINT'i** İsrail Telaviv'deki Bazbosoft adlı software firması yapmış. Her sene yeni versiyonları çıkmaya devam ediyor. Tabi ki ben size yeni çıkan versiyonların farklılıklarını ve yeni özelliklerini anlatacağım, şimdi başlayabiliriz.

PHOTON PAINT NEDİR?

PHOTON PAINT Amiga'da yazılmış Full Hold ve Ham modundaki grafikleri çizmek için kulanılan bir grafik programıdır. Bilindiği gibi ham modda **4096** renk kullanmak mümkündür. Bu program yardımıyla siz de istediğiniz grafikleri kullanabilirsiniz. Bundan daha önce yazılmış grafik programlarının tüm özellikleri **PHOTON PAINT'e** aktarılmış, **4096** rengin dışından 32 renkte grafik çizme özelliği konulmuş. Ayrıca bu programda:

* Deluxe Paint'deki tüm özellikler konulmuş.

* Üç çeşit boyama *(filling)* fonksiyonu koyulmuş. Fonksiyonlardan ilki bütün grafik programlarında bulunan standart-filling özelliği. Yani çizdiğiniz bir alanın içini doldurma. İkincisi **boundary-fill.** Bu da istenilen renkler arasında boyama yapmayı sağlar. Free **shape-fill'de** HAM modundaki grafikler üzerinde oynama yapılırken kullanılır. 4096 renk olan bir grafiğin belli bir alanını boyamanız gerektiğinde, bu fonksiyonu kullanarak mouse yardımıyla boyamak istediğiniz alanı belirlemeniz yeterli olur. Hatırlayacağınız gibi bu işlemi Dpaint'de yapmaya kalksaydınız, noktalan tek tek istediğiniz renge boyamanız gerekecekti. Bu da çok zahmetli bir iş.



* Diğer çizim programlarında olduğu gibi bütün Brush *(fırça)* işlemleri *(çevirme, boyutlarını değiştirme, istenilen açıya göre döndürme, perspektifsel görüntü yaratma)* bulunmakta. Ayrıca bazı extra yeni özellikleride unutmamak gerekir.

PHOTON PAINT'i kullanmak için 512 KByte Ram yeterlidir. Ama 512 KByte ek Ramınız varsa 320 x *400\ük(interlaced mode)* ekran modunda çalışabilirsiniz. Ya da 512 KByte da 320 x 200'lük(/jo«-*interlaced)* modda çalışabilirsiniz.

PHOTON PAINT yüklenince klasik bir paint programı menüsü ile karşılaşıyoruz. Üstteki menü çubuğu bazı bölümlerden oluşuyor. Bu bölümler kısaca şunlar. **PROJECT, PREFS, BRUSH, FONTS ve MODE.** Biz kuralı bozmadan soldan sırasıyla açıklmaya başlıyoruz. İlk önce birinci pulldown menü olan **PROJECT** menü.

PROJECT MENÜ

Bu menü sayesinde input ve output işlemleri ile uğraşabiliyoruz. Input ve output derken yaptığımız grafiklerin disk işlemleri ya da Printer işlemlerini anlatmaya çalıştım.

CLEAR: Bu fonksiyon seçildiği takdirde ekrandaki bütün grafikler silinir. Eğer daha önce bu grafikleri diskete kaydetmediyseniz hepsini kaybedersiniz. Tabii ki bu seçeneği seçtiğiniz anda grafiğiniz kaybolmuyor. İlk önce bir uyarı window'u çıkıyor. Buradaki 'YES' veya 'NO' seçeneklerine mouse ile klik yaparak seçimimizi yapıyoruz. Eğer seçiminiz 'YES' ise bütün grafikler silinir. Bu fonksiyonu klavyeden mouse kullanmadan **'DEL'** tuşu ile de çalıştırabilirsiniz. Ekran silindiğinde, son belirlenen zemin rengine *(ikinci renge)* boyanır.

LOAD: Bu seçenekde diskete kaydettiğiniz grafikleri tekrar bilgisayara yüklemenizi sağlar. Bu fonksiyon aktif hale geldiğinde ekrana bir **'LOAD PICTURE'** penceresi açılır. Burada hangi sürücüden *(drawer)* data yüklemek istediğinizi belirtmeniz gerekir. Örnek olarak, eğer extra disk sürücünüz yoksa **'DF0:'** yazan kutucuğa *(gadget)* klik ederek disketinizin içinde bulunan grafiklerin listesini görün, *(directory)*. **'ESC** tuşuna basarak yükleme işleminden çıkabilirsiniz.

SAVE: Bu seçenekte aynı **'LOAD'** işlemine benzer. Tabii ki tek fark bu fonksiyonun yapılan grafiklerin diskete kaydedilmesinin Kaydettiğiniz her grafiğe isim vermeyi unutmayın. Eğer aynı isimle kaydetmeye kalkarsanız ekranda *'Overvrite existing file** mesajı ile karşılaşacaksınız.

Burada yine 'YES' ya da 'NO' seçimlerini kullanmanız gerekiyor. Eğer **'YES'** seçimini kullanırsanız daha önce o isimle kaydedilen grafiğin üzerine yeni grafiğiniz kaydedilir. Bu arada grafikleriniz ve çalışmalarınız için bir **'DATA DİSK'** kullanmanızı tavsiye ederim.

SAVE AS: Bu seçenek yardımıyla ilk kez kaydedeceğiniz bir resmin ismini girebilirsiniz. Bu komutun **SAVE** komutu ile arasındaki fark şudur. SAVE, daha önce kaydedilen isim üzerine kayıt yapar. **SAVE AS** ise kaydedeceğiniz grafiğe yeni isim vererek diskete kaydetmenizi sağlar.

DELETE: Adından da anlaşıldığı gibi diskette bulunan fazla ya da istenmeyen resimlerin silinmesinde yardımcı olur. Bu fonksiyon seçildiği takdirde bir dosya *(file)* ismi belirlemeniz gerekir. Silinmek istenen dosya belirlenince bilgisayar size bir uyan mesajı gönderir. Ve emin olup olmadığınızı sorar. Eğer burada 'CANCEL' derseniz dosyanız silinmez. Tabii ki **'DELETE'** seçeneği dosyanızı ebedi uykusuna kavuşturur.

PRINT: Bu komutu seçmeden önce workbench ekranına geri dönüp Preferences'dan printer diver'ı ayarlamanız gerekir. Ne tip bir printer *(yazıcı)* kullanıyorsanız Preferences'dan kullandığınız printer'ı seçin. Preferences'dan yazıcınız ile parametreleri ayarladıktan sonra tekrar **PHOTON PAINT'e** geri dönün. Kağıda dökeceğiniz resmi ya çizin ya da daha önce yaptıysanız disketten yükleyin. Ekranda **'PROJECT'** menüden **'PRINT'** fonsiyonunu seçin. Ekrana çıkan pencerede üzerinde **'PRINT'** yazan yere kliklemeniz yeterlidir. Bu fonksiyon sayesinde bilgisayar ekranında yaptığınız resimleri kağıda aktarmanız mümkün. Eğer renkli printer'ınız varsa grafikleri kağıda renkli olarak aktarabilirsiniz.

THE FAST MENÜ: Türkçe karşılığı hızlı menü olan bu seçenek aslında hızlı menülerle bağıntısı bile yok. Her zaman, ekranın en üstünde bulunan **'SCREEN'** penceresini görmüşsünüzdür. Bu pencere sayesinde bir çok çizim işlemini yapıyoruz. Ama bu pencerenin devamlı ekranda durması çizim işlemlerini yavaşlatıyor. Bu durumu anlayan programcılar Deluxe Paint'te bulunan ve yandaki menüyü kaldıran seçeneğin aynısını **PHOTON PAINT'e** de eklemişler. Normalde **'HELP'** tuşuyla kapatılıp açılan bu pencere Deluxe Paint'deki gibi **'F10'** tuşuyla da aktif ya da pasif hale getirilebiliyor. Eğer tuş kullanımlarını iyi biliyorsanız bu menüyü kapatarak hızlı bir şekilde çalışabilirsiniz. Hızlı el çizimlerinde bu menüyü kapatırsanız iyi olur.

THE BRUSH GADGET: Burada brush olarak daha önceki çizim program-' larında kullanılmış şekiller bulunmakta. Bu Standard brushları seçerek daha başka şekiller yaratabilirsiniz. Bu sizin yetenek ve hayal gücünüze kalmış. Aynı zamanda bu brushların boyutlarıyla da oynayabilirsiniz.

BACKGROUND - FOREGROUND COLORS :Bu fonksiyon yardımıyla arka planın ve ön kısmın *(şekil çizmek için kullanacağınız renk)* renklerini ayarlayabilirsiniz.

P.P. ilk yüklendiğinde arka plan rengi siyah, kullandığınız kalem rengi de *(şekil çizeceğiniz renk)* beyazdır. Bu renklerin, renk paletinde bulunan ilk iki renk olduğu sanırım sizde anlamışsınızdır. Bu yüzden de renk paletinin ilk rengi arka plan, ikinci rengi de kullandığınız kalem rengidir.

THE FREE DRAW TOOL:

P.P. yüklendiğinde, bu fonksiyon otomatik olarak aktif hale geçirilmiştir. Bu sayede mouse'u kullanarak ekranda istediğiniz resmi çizebilirsiniz. Bu fonksiyon aynı zamanda klavyeden 'd' harfine basılarak da aktif hale getirilir.

THE DOTTED FREE DRAW TOOL:

Bu fonksiyon yardımıyla ekrana tek piksellik noktalar basabilirsiniz. Mouse'u kullanarak ekranda noktalardan oluşan *(aralıklı ya da bitişik)* şekiller çizebilirsiniz. **MOUSE SPEED** fonksiyonunu kullanarak mouse hızını ayarlayabilir ve böylece ekrana istediğiniz hızda nokta basabilirsiniz. Mouse hızını **PREFERENCES** menüsünden ayarlayabilirsiniz. Bu menüde ;

FAST: En hızlı.

MEDIUM: Normal hız.

SLOW: En yavaş.

olacak şekilde istediğiniz hızı ayarlayabilirsiniz. Free dotted draw'a geçmek için klavyeden 's' tuşuna da basabilirsiniz.

THE LINES TOOL:

Bu fonksiyon yardımıyla ekranda çizgi çizebilirsiniz. Çizebileceğiniz bu çizgiler diagonal, düz ya da etrafı kapalı şeklinde olabilir. Çizgiyi çizmek için mouse'un sol tuşuna basın ve bu şekilde çizeceğiniz çizginin ilk x *(yatay)* ve y *(dikey)* koordinatını belirleyin. Daha sonra mouse'u hareket ettirerek istediğiniz yere gelin ve çizginin son x, y koordinatlarını belirleyin ve mouse'un sol tuşuna basın. Böylece ekrana bir çizgi çizmiş olursunuz. Line Tool bölümüne geçmek için klavyeden 'v' tuşuna da basabilirsiniz.

THE ARC TOOL:

Bu fonksiyon yardımıyla iki nokta arasında, istediğiniz açıyı vererek, istediğiniz gibi çizgiler çizebilirsiniz. Bu fonksiyonu aktif hale getirmek için klavyeden 'q' tuşuna da basabilirsiniz.

THE HOLLOW / FILLED RECTANGLE TOOL:

Bu fonksiyon aynı Line Tool'a benzer. Farkı, bu fonsiyon yardımıyla içi fiil edilmiş *(doldurulmuş)* şekiller çizebilirsiniz. Bu fonsiyonu aktif hale geçirmek için klavyeden 'r' tuşuna da basabilirisiniz.

BASE COLORS:

Project Menüde bulunan diğer bir seçenekde **'Base Colors'.** HAM *(Hold And Modify)* modunda, Amiga 16 renk registeri kullanır. Bundan başka 16 tane **'BASE COLORS'** *(temel renkler)* ve 16 tane de **'PEN COLORS'** *(kalem rengi)* kullanır. Bunların kombinasyonundan da 16xl6x 16 = 4096 renk tonu meydana gelir. Base Colors yardımıyla programda temel renkleri kullanabilirsiniz. Base Colors seçildiğinde ekranda başka bir alt menü gelir. Burada :

* **FROM BRUSH:** Burada daha önceden hazırlanmış ya da daha önce yüklenmiş bir resimden alınan bir brush *(kesilmiş parça)* üzerindeki renkler Base Colora kopya edilir. Örneğin bir resim yüklediniz ve bu resimden bir parça kestiniz. Bu parça üzerinde bulunan renkleri de renk paletinize kopya etmek istiyorsunuz. Bu iş için Base Colors fonksiyonunun içinde bulunan From Brush seçeneğini kullanabilirsiniz.

* **FROM ALTERNATE:** Burada da arka ekrandaki *(alternate screen)* renkleri, renk paletine *(Base Colors)* kopyalamak için kullanılır. Tabii bu işi yapmak için arkada bir müsfette ekranı kullanmanız gerekmekte. Hatırlarsanız, Deluxe Paint'de 'j' tuşuna basarak arkada bir ekran daha açabiliyorduk. P.P.'de arkada açtığınız ekrandaki renkleri renk paletine atmak için bu fonksiyonu kullanabilirsiniz.

* **RESTORE:** Bu fonksiyon yardımıyla ilk renk paletine geri dönebilirsiniz. Değiştirilen renkleri bu sayede kaybetmemiş olursunuz *(ilk 16 temel renge).*

* **DEFAULT:** Renk tablosunda bulunan ilk 16 renk her resim yükleyişinizde değişir. Örneğin bir resim yüklediniz ve daha sonra bu resimin renkleri ile oynadınız. Ve daha sonra bu renkleri beğenmediniz. Default yardımıyla resmin ilk yüklediğiniz renklerine geri dönebilirsiniz.

* **CURRENT:** En son kullandığınız renge geri dönmek için kullanılır.

* **AFFECT PICTURE:** Yeni yapacağınız resmin renklerini paletde saklamak için kullanacağınız bir seçenektir.

***REMAP PICTURE:** Yaptığınız resmi yeniden haritalamak için kullanılan bir fonksiyondur. Renk paletinde bulunan ilk 16 rengi *(yani ilk satır)* değiştirip yeni renklere göre resmi ayarlamak için kullanılır.

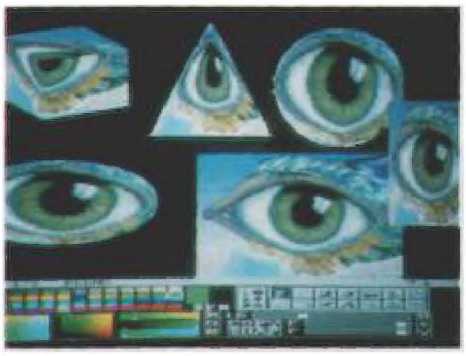
* ALTERNATE: Project Menüde bulunan diğer bir seçenekte Alternate. Daha önce bahsettiğim gibi yeni bir ekran açmayı sağlıyor. Bu sayede Dpaint'deki gibi bir müsfette ekranı açabilirsiniz. Ve burada çizeceğiniz grafiklerle ilgili eskizler çizebilirsiniz. Alternate seçildiğinde ekrana başka bir alt menü çıkar. Burada :

* **SWAP:** Alternate screen ile *(müsfette ekranı ile)* ilk ekranınızı *(orjinal ekranınızı)* birleştirmeniz için kullanılır *(switching).* Bu işlemi klavyeden 'j' tuşu yardımıyla da yapabilirsiniz.

* **DELETE THIS PAGE:** O anda hangi ekran görüntüleniyorsa o ekran silinir. Ama silme işlemi yapılmadan önce. **Delete this page?'** *{Bu ekran şilinsin mi?)* sorusu sorularak ortaya çıkabilecek yanlış durumlar ortadan kaldırılmıştır. 'Yes' ile ekranı silebilir, 'No' ile de ekranı silmekten vazgeçebilirsiniz.

* **DELETE OTHER PAGE:** Bu seçe nekte alternate *(müsfette ekranı)* ekranını silmek içindir. Tabii silme işlemi yapılmadan önce 'Yes' ya da 'No' seçenekleri sorulur. 'Yes' dediğinizde alternate, ekranı silinir. Aksi taktirde bu ekran silinmez.

Şimdi de renk paleti ile ilgili menüye geçelim. 4096 renkle oynamak hiç kolay bir iş değil. Bizden hatırlatması.



LOCATING THE COLOR PALETTE : *(Renk paleti)*

Renk paletinde 64 küçük kutucuktan oluşan renkler bulunmaktadır *(aşağı doğru 4. soldan sağa 16, 16x4=64).* Bu 64 renk P.P. ilk yüklendiğinde otomatik olarak belirlenir.

SELECTING A SET OF COLORS *(Paletten renk seçimi):*

* **The Color Selection Squares** *(Renk kareleri):* Bu renk karelerini kullanarak istediğiniz zaman kalem rengini değiştirebilirsiniz.

* **The RGB Sliders** *(Ana renkler ve renk oluşturma):* Bilindiği gibi Amiga'da renkler RGB *(Red = Kırmızı, Green = yeşil, Blue = Mavi)* denilen bir sistem sayesinde oluşturulur. Her ana renk 0 - f *(hexdecimal value)* = 16'lık sistemdeki değerlerdir. 10'luk düzende 0-16 arasında değişir. 0 - enkoyu , 16 - en açık renktir. Bu sayede bir renkten 16 tane renk tonlaması yapabilirisiniz.

* **The HSV Sliders:**

Kullandığınız kalemin rengi ile alakalıdır. Seçilen rengi oluşturan ana renkleri gösterir.

MIXING COLORS *{Renkleri karıştırma):* Amiga'da çok geniş bir renk kapasitesi vardır. Bu yüzden de Amiga diğer bilgisayarlardan daha farklıdır. RGB sistemini kullanarak istediğiniz renkleri yaratabilirsiniz. Bildiğiniz gibi Amiga'da tüm renkler **RED, GREEN, BLUE** *{RGB)* sistemi ile oluşuyor. RGB sisteminde her renge en fazla 16 değerini verebiliyoruz. Ama bu değerleri hexdecimal vermeliyiz. Örnek verirsek: 9'dan sonra 'A' harfi gelir. Yani vereceğimiz en yüksek değer 'F'dir. Mesela RGB sistemine göre **'F00'** kırmızı, **'0F0'** yeşil, 'OOF'de mavidir. Eğer san renge ihtiyacınız varsa renk re-

gisterlerine **'FF0'** vermeniz yeterlidir. Bu renklerle oynayarak renk bilginizi geliştirebilirsiniz. Zaten kendinize özgü resimler yapmak için kendi renklerinizi kendiniz bullmalısınız.

ABOUT: PHOTON PAINT'İ yapan software firması ve kişiler hakkında bilgi almanızı sağlar. Kısaca programın tanıtım bölümü *(credits)* diyebiliriz. Eğer MORE' gadget'ına klik yaparsanız daha çok bilgi alabilirsiniz. Eğer buradan çıkmak istiyorsanız 'OK'e kliklemeniz yeterlidir.

QUIT: Program'dan çıkıp workbench ekranına dönmek için kullanılır.

Bu ayki yazımızı PHOTON PAINT'in tuş kombinasyonlarını açıklayarak bitiriyorum. Ana menü başlıkları altındaki tüm tuşlar aşağıdadır. Çizim için kullanılan işlem tuşlarını da gelecek sayıda tek tek açıklayacağız.

* PROJECT MENU:

CLEAR.....DEL
LOAD..... AMIGA + L
SAVE.....AMIGA + S
SAVE AS .....AMIGA + A
DELETE.....AMIGA + D
PRINT. .....AMIGA + P
FASTMENU .....HELP veya F10
QUIT. ..... AMIGA + Q

* PREFS MENÜ:

SCREEN MODE..... AMIGA + M
EXACT COLOR..... AMIGA + E
KEEP UNDO ..... AMIGA + U
KEEPBRUSH ..... AMIGA + B

* BRUSH MENÜ:

TRANS ALT + R

I I İP alt menusu:

HORIZ .....ALT + X
VERT. ..... ALT + Y

RESİZE alt menusu:

FREE..... ALT + S
DOUBLE.....ALT + D
HALVE .....ALT + H
TWIST.....ALT + W

ROTATE alt menusu:

FREE..... ALT + Z
+ 90.....ALT +0
- 90.....ALT +9

WRAP ON alt menüsü:

TUBE .....ALT+U
CONE..... ALT+C
BALL .....ALT+B
ELLIPSE .....ALT+E
FREE.....ALT +F
CUBE 3/4 .....ALT + 4
CUBE *3 .....ALT + 3
BEND.....ALT + N
TILT. ..... ALT + T
LUM.....ALT + L
FREE..... ALT + DEL

* MODE MENÜSÜ:

NORMAL .....Fİ
BLEND F2
SET.....ALT + M
ADD..... F3
SUBTRACT. F4

Yazımızı bitirmeden önce size bazı grafik programları hakkında bilgiler vermek istiyorum. Deluxe Paint 3.25 nihayet ülkemize geldi. Deluxe Paint 4 ise bu yıl piyasaya sürülecek. Kesin tarih verilmeyen programın çıkmasını dört gözle bekliyoruz.

PHOTON PAINT'in açıklamasına gelecek sayı devam edeceğiz. Gelecek sayı buluşmak üzere hoşça kalın. Bol pixelli günler dilerim.

AYIN KONUKLARI:

İLK *AMIGA* BAYİİLERİNDEN AREK BOĞOSYAN

Bu ayki konuğumuz Teletekniğin ilk bayilerinden **Abacus Bilgisayar Merkezi'nin** sahibi Arek BOĞOSYAN.

Bu sektöre senelerini vermiş olan Arek BOĞOSYAN'ı oldukça tedirgin gördüm. Nedenini sorduğumda, aldığım cevaplar şaşırtıcı olduğu kadarda düşündürücüydü...

Birçok firmayı gelecekte zorlu günler bekliyor.

"Birçok firmayı gelecekte zorlu günler bekliyor." diye sözlerine başladı. .

Ben ilk olarak körfez savaşını düşünerek *"Savaştanmı?"* diyecek olduğumda, "ne alakası var, şu bizim piyasadan bahsediyorum." dedi.

-Arek BOĞOSYAN: Ben ev bilgisayarları diye bir piyasanın var olduğuna inanmıyorum. Çünkü, bu piyasaya yar olması gereken değerleri bu piyasaya biz yerleştirmedik. Üç sene önce bir dernek konusuna el attık. Böyle bir derneğin toparlayıcı bir güç oluşturacağı gibi, sektördeki iletişimi sağlayarak, ferden yapılması güç olan yurt içi ve yurt dışı temasları dernek olarak yapma şansı vardı. Bu dernek konusunda bazı arkadaşlar çok uğraştılar, kendilerine teşekkür etmek isterim. Fakat bazı değerlerin bizde olmaması, dolayısıyla bazı şeyleri kısa vadeli gören bazı bayiler kendi menfaatlerini korumak için işin üstüne gitmediler. Burada suç hepimizindir.

Ben halen etkin, aktif, yaptırım gücü olan bir derneğin kurulmasına inananlardanım. Çünkü, 1987 yılında 5.000.-TL. olan Amiga programını, enflasyona ramen halen 5.000.-TL. civarında satıyoruz. Bence bu enflasyonda değeri düşen tek emtia bizim sektörde olmuştur. Buyüzden istenmese de haksız rekabet ortaya çıkmıştır.

Telif yasası ile program yazılımları Türkiyede de artacak

Hazır konu açılmışken *"Telif hakları"* diyecek oldum.

-Arek BOĞOSYAN: Telif haklarının çıkmasını çok istiyorum. 3257-5846 sayılı yasalar uygulanmaya başladığında 3000 adet olan video bayisi 900'e düştü. Telif yasası bu piyasaya eskiden beri emek vermiş, bu mesleği uzun vadeli görüp bir sürü şeye katlanmış firmalar için çok yararlı olacağına inanıyorum. Sonra telif haklarının çıkmasının yazılımcılara da katkısı olacak, sektörümüz yeni bir boyut kazanacak, ben inanıyorum ki bizlere oyun getiren genç arkadaşlar telif yasası ile yazılım olayına yönelecekler ve mali açıdan çok daha tatmin edici bir ortam bulacaklar.

Arek BOĞOSYAN bilgisayar sektöründe de "Ne verirsen onu alırsın." imajını yaratıyor. Ayrıca kendisi, bilgisayarları pek fazla sevmediğini çünkü, bilgisayarlardan insana dost olamayacağını düşündüğünü, bilgisayarların hep doğruyu söylediği için hiçbir zaman taraf tutamamasının hoş olmadığını söylüyor. Bu arada kendisinin Footboll Manager programını çok sevdiğini, bu oyunu 1000 saat'e yakın oynadığını söylüyor.

Sohbetimizin başlarında, körfez savaşından etkilenip endişelendiğini sanarak espri yapmıştım. Sohbetimizin sonunda da ona her ne kadar bilgisayarlarını sevmesede bol bilgisayarlı günler diliyoruz.

Gelecek ay başka bir sohbette buluşmak üzere hoşçakalın.

PROFESSIONAL PAGE2.0

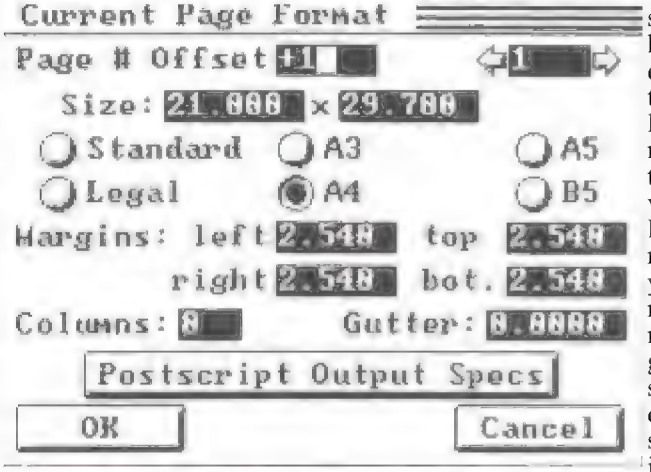
Sedat ÇÖLOĞLU

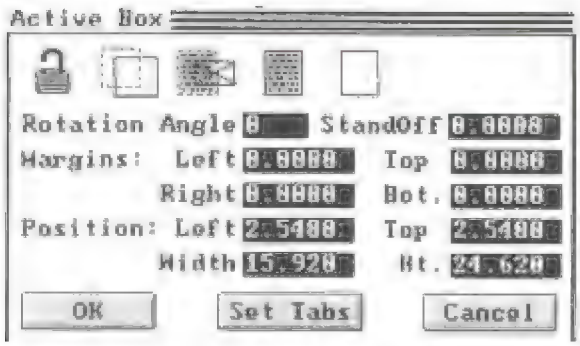
MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Bir arkadaşım ile telefon ile sohbet ediyor, Amiga da programların Türkiye'ye ne kadar geç ulaştığından bahsediyorduk. Birden sözümü kesti ve dedi ki "Sedat, sen Desktop Publishing programlarını iyi tanırsın. Bu gün Modem ile bazı listeler alırken Professional Page 2.0'ı gördüm. Nasıl bir programdır " demeye kalmadan ben atıldım. "Lütfen, ne kadar tutarsa tutsun telefon faturasını ben ödeyeceğim. Ama ne olur onu kaçırma sakın." Ve şimdi sanırım Türkiye'de ilk kullanıcı olma şerefini de elde etmiş birisi olarak yazmaya başlıyorum. Bu arada bu programın Modem ile gecenin üçüne,beşine bakmadan alınmasında yardımcı olan TST firmasına teşekkür ederim.

Süper ilaveler denemez ama yine de bizi tatmin edecek şekilde güzel şeyler var yeni versiyonda, ilk başta ekran üzerrinde ki araçların ikonları olsun, açılan pencereler olsun, öncelikle AMİGA 3000 ekranına tam bir uyum içinde ki, bu da yeni çıkan tüm profesyonel programlarda görmeye başladığımız ve artık alışmamız gereken bir görüntü haline geldi. Bir kere menüde ufak birkaç değişiklik var ki önce menüyü tanıtmakta bu açıdan fayda görüyorum. Menüyü sırası ile incelediğimizde ilaveleri ve açılan pencereleri beraber görelim. Bu arada Professional Page'i daha önceki 6 ve 7. sayılarda anlattığımız için detaylardan kaçarak sadece 2.0 versiyonda ki yeniliklerden bahsedeceğimizi unutmayalım.

Project menüsünde ve Page menüsünde büyük bir değişiklik yok. Sadece menü başlıklarının karşılığı olan klavye karşılıkları biraz değişmiş o kadar. Create Page menüsünde sayfa açmak üzere girdiğimizde yeni bir pencere bizi karşılıyor. Ekran yapısı daha önce de söylediğim gibi AMIGA 3000 için ideal bir görünümde. Box menüsünde de herhangi bir ilave yok. Ancak kutulara ait pencerelere girdiğimizde ilk gözümüze çarpan Rotation diye bir kelime okuyoruz. Nasıl sizinde kalbiniz küt küt atıyor değil mi? Rotation Angle karşılığında 360 dereceye kadar istediğiniz değeri verebilirsiniz. Böylece sayfanın istediğiniz yerine, istediğiniz yönde yazı, resim, çizim, grafik girebilirsiniz. Artık burada yazacağımız sayılar bizim için anlatılmaz





güzellikteki duygu ürünü olacaktır, her rakamın sayfalarımıza ayrı bir güzellik katacağını düşündükçe inanın yerimde duramıyorum. Set Tabs ile girdiğimiz tab penceresinde artık ^ işareti göremiyoruz. Zira açılan tab penceresinde de göreceğiniz gibi Tab sayısı 16'ya yükselmiş ve şort eklenmiş, fl işareti bize paragraf boşlukları için ölçü belirleme işine yarıyordu bildiğiniz gibi. Box kutusunun yanındaki Group menüsünde ise göze çarpan tek değişiklik daha önce varlığı hissedilir derecede aranan, menülerin klavye karşılıkları eksiksiz olarak yerine getirilmiş. İşte ilk sürpriz:

TAG

Tag kelimenin tam anlamıyla bir arşiv etiketleme kısmı. Ama neyin, daha doğrusu nelerin arşivlenip etiketlendiğini menüye girdiğimizde görüyoruz.

Style Tag: Bu alt menü içinde sırası ile yer alan diğer başlıklar ise şöyle: Add New, Modify, Delete, Load, Save ...

Öncelikle Style Tag'in ne olduğunu merak ederek açmak istediğimizde Add New diyerek ilk başlığa girelim. Hemen karşımıza Define New Style Tag adıyla bir pencere açılacak ve biz de sanırım küçük dilimizi ilk gördüğümüzde yutacağız.

Bu açılan pencerede bir kalıp oluşturuyoruz. Bu kalıbımızda ise sırası ile önce stilimize arşivde kolay bulabilmek için bir isim veriyoruz. Ya da hemen yanında ki küçük ikona basarak daha önce Load ile yüklediğimiz hazır stillerden birini çağırabiliyoruz. İsim yazılan bu ve bunun altındaki tüm satırlarda görülen o küçücük ikonlar o kadar marifetli ki, her biri bize yeni bir menü penceresi açarak oradan aradıklarımızı bulmamıza son derece hızlı yardımcı oluyorlar. Yeni stilimiz için verdiğimiz isim satırının hemen altında, bir paragraf kalıbının adı (aşağıda onu da ayrıntıları ile göreceğiz), Yazı rengi, font, punto, satır arası bırakılacak boşluk birim ve ölçüsü, yazının kutu içine bloklama şekli, yazının stili ve kerning, Hyphenation seçimleri ile yazının harfler arasındaki sıkışıklığı ve satır çizgisine göre nerede olacağına dair bilgiler girilip, Add To List denilerek hafızada saklanıyor. Eğer bu yeni stil arşivlerinden birkaç tane yaparak saklamak istersek, bu menünün en sonunda bulunan Save ile açılan pencereden tümüne tek bir isim vererek saklayabiliriz.

Add New menusunun hemen altında da Modify menüsü var. Burada daha önce hazırlanmış bir stil ismini işaretliyerek. tekrar Define Nevv Style Tag penceresine ulaşıyoruz. Bunun altında yer alan Delete. Load. Save baslıklan ise hiç te yabancı gelmeyecek. Tag menüsü içinde yapılan işlemler Professıonal Draw'daki Clıps menüsüne çok benziyor.

Add New'de yapılan kalıplar bir isim ile önce hafızaya alınıyor, daha sonra Save ile isim verilerek gerekirse gruplar halinde saklanabiliyor, Bunları görmek için Load penceresinden yükleme yapıyoruz ve bunları ancak Modify ile veya Type menüsündeki Style Tag veya Paragraph Tag seçeneklerini işaretlediğimizde liste halinde göreceğiz.

Kullanım açısından birbirine çok benziyen bu alt menüleri açmadan Style Tag'in hemen altındaki Paragraph Tag'in Add New'ine bir göz atalım.

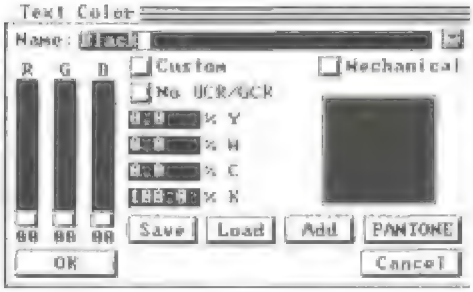
Define Paragraph adı ile bir pencere açılıyor bu başlığı seçtiğimizde. Hemen pencerenin ilk satırında hazırlayacağımız paragraf için bir isim vermemiz isteniyor. Ya da o küçük ikon yine görevini yaparak daha önce hazırlanmış paragraf arşivine bir göz atmamızı sağlıyor. İsim işini hallettikten sonra, yeni marjinler seçimini gerekiyorsa From Box'ı işaretleyerek soldan ve sağdan ölçülerimizi vererek yapıyoruz. Daha sonraki satırda paragraflar arası boşluk satırarası boşluğa oranla veriliyor. Paragraf başlan içeriden yada dışarıdan yapılacaksa Indent'ten seçilerek boşluk ölçüsüde veriliyor.

Professıonal Page 2.0*ın yeni bir özelliği daha Max Spc. satınnda göze çarpıyor bu pencerede: Interword seçimi ile kelimeler arası boşluk istediğimiz oranda verilirken hemen yanında yer alan InterChar. ile de harfler arası boşluk EM space olarak verilebiliyor. Burada yeni olan tabii ki kelimeler arası boşluğun ayarlanabilir olması.

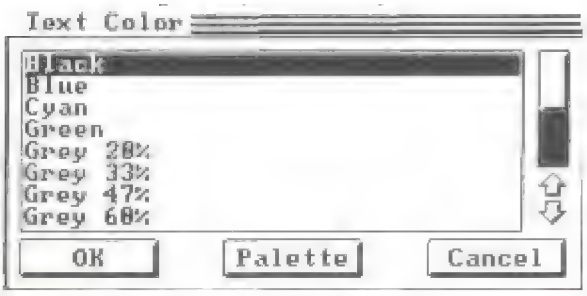
Yine eğer değişik bir tab düzeni vermek istiyorsak Tabs'ı işaretliyoruz ve tabların aktif hale geçtiğini görüyoruz. Yine tablanınız toplam 16 adet. Tabii burada tablara verdiğimiz değerleri sıraya sokmak istersek Şort Tabs'ın işaretlenmesi gerektiğini belirtelim, işte tüm yeni bir isim ile düzenlediğimiz bu paragraf kalıbını Add To List ile hafızaya alıp Ayni menü altındaki Save ile saklamaya ve ileride tekrar kullanmaya hazır hale getiriyoruz. Diğer işlemler Style Tag'da olduğu gibi tekrarlanabilir.

Type menüsünde sırası ile incelediğimizde Typeface'de ilk yükleme ile CG Times fontu yüklenmiş olacak. Fontlarda 1.31 versiyona göre hiçbir değişiklik yok. Size ve Style alt menülerinin hemen altında alışık olmadığımız bir yenilik var. Color'a girdiğimizde artık daha önce uç rengi olarak seçerek hem çizgi ve çerçevelere verdiği-

miz, hem de yazıya verdiğimiz renk menusu yerine, sadece yazı için renk seçimi yapabiliyoruz. Hemen seçim ile karşımıza

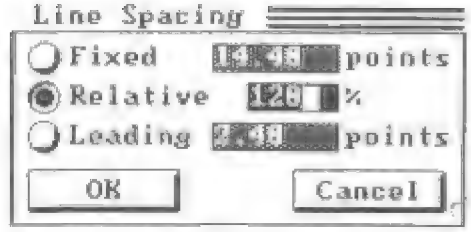


hazır renklerin bir listesi geliyor. Bunu Siyah-Beyaz ekranda çalışırken sadece isimleri ile görebiliyoruz. Oysa renkli ekranda çalışırken isimlerin önünde renkleri ile görme şansımız var. Renk penceresi bu kadar ile bitmiyor. Palette seçeneği ile yeni renkler üretebileceğimiz pencereye giriyoruz. Name yazılı isim satırının yanındaki küçük ikon bize tekrar hazır renklerin bulunduğu pencereden seçim yapmamıza imkan sağlıyor. Ya da biz buraya yeni hazırlayacağımız rengin ismini yazarak RGB çubukları ile veya renk yüzdeleri vererek yeni rengimizi oluşturuyoruz. Ama ben bunlara da pek ihtiyacımız olmayacak diye düşünüyorum. Zira bu pencerenin alt sağ köşesinde PANTONE seçimi ile dünya standartlarında numaralandırılmış Pantone renklerini görebiliyor ve istediğimizi



seçerek Add ile listemize ekleyebiliyoruz. Pantone birçoğumuzun bildiği gibi baskı ve grafik sanayiinde artık kalıplaşmış renklerin belli standart numaralar ile daha kolay bulunmasını, tanınmasını sağlıyor. Pantone ile ilgili geniş kataloglar hemen tüm matbaa ve grafik atölyelerinde de bulunmaktadır. Zaten renkli çalışırken hem Pantone numarasını, hem renk ismini ve hem de rengi görebilme şansımız mevcut. Burada yeni yaptığımız her renge yeni bir isim vererek Save ile saklarsak hazır renkler arasında devamlı görebiliriz.

Color'ın hemen altında bir önceki menüde gördüğümüz Style Tag ve Paragarph Tag seçimleri göze çarpıyor. Eğer biz bu seçimlerimizden kullanacaksak ilgili seçimi yapıyoruz. Karşımıza hemen o seçim ile ilgili bir pencere açılıyor. Ancak daha önce Tag menüsünde ilgili kısımdaki Load ile yüklemeyi yapmış olmamız gerekir. İşte ondan sonra seçim yapacağınızı Type



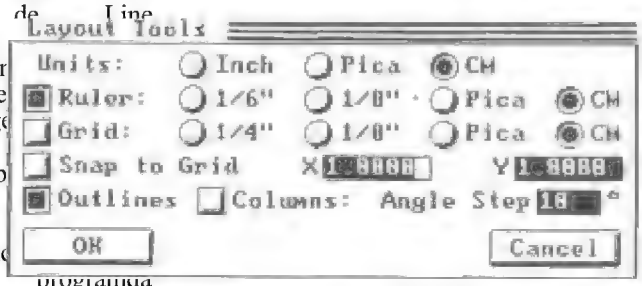
menüsündeki Tag seçimini işaretlemeliyiz. Aksi halde programınız kilitlenebilir. Type menüsündeki son değişikliklerden biri de Line Spacıng seçimindeki raf boşluğu seçimir rılmış olması. Yine seçimi ise artık g masından dolayı mış. Zira Paragrap zaten hazırlıyoruz. Edit menüsünde herşey yerinde an pencereler tüm olduğu gibi yeni görüntüsü ile geliyor. Edit'in en altında yer alan Transcript kalkmış yerine Article Editör gelmiş. Bu da programın 3. disketinde yer alan yeni kelime işlem programının adı. Dolayısı ile PPage'de çalışırken yazılarımıza yazı kursörü ile bu seçimi işaretlersek Article Editör'de devam edebiliyoruz. Belki gözlerimiz için daha faydalı bir seçim ancak, yazım hızının iki katına çıktığı düşünülürse zamanımızı da kazanmış olacağız. An-:cak bu iki programı bir arada çalıştırmak için de gerekli hafızanın asgari 1 mb'ın üstünde olması gerekiyor. Yine de yazılarımızı Article Editörde yazarak saklayıp daha sonra PPage'e aktarmak daha mantıklı galiba.

Şimdi de Draw menüsüne bir göz atalım. Öncelikle eskiden olduğu gibi yanyana gelen Draw ve Color menülerinin ortak kullanıldığı yeni bir menü ile karşı

karşıyayız. Hemen ilk satırda yer alan Line Color'a göz atacak olursak Listenin değil de listemizde bulunan tüm renklerin göründüğü yeni bir pencere karşılayacak bizi. Yine Type menüsünde ki Color seçimindeki pencere ve Palette ile girilen yeni seçimler. Ama sadece çizgilerimize ve çerçevelerimize mahsus seçimlerin olduğu pencereler bunlar. Zira Line Color altında yer alan Fiil Color da pencere ve çalışma olarak Type Color ve Line Color'ın aynısı. Ama o da sadece dolum renklerinde işe yarayacak. Bu menüde başkaca bir değişiklik olmadığı için hemen Preferences menusunu inceleyelim. O da ne?

Magnification'a göz atar atmaz sayfa büyütme , küçültme seçimlerinin altında yeni bir şeyler bize göz kırpıyor. Ben bu Programı çok sevdim, siz ne derseniz deyin. İşte o göz kırpan kısımlara bakıyoruz şimdi sıkı durun. Facing Page: O an bulunduğumuz sayfa ile bir sonrakini bir arada görebilme imkanı sizin için bir şeyler ifade ediyor mu? Peki ya altı sayfayı birden görmek sizi biraz daha hareketlendirebiliyor mu? Onu da Facing Page'in hemen altında ki Thumbnail ile gerçekleştirebilirsiniz. Yalnız her iki seçim de o an bulunduğunuz sayfadan sonrakileri kapsıyor. Bu konumlarda iken mouse ucumuz + şeklini alıyor, böylece ekranda toplu olarak gördüğümüz sayfalardan her hangi birini seçerek direkt olarak o sayfada çelışmaya devam ediyoruz.

Layout Tools alt menüsü yine o cici görüntüsü ile karşımızda. Tek ilavesi ise

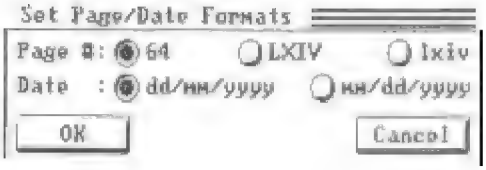


Columns seçiminde Angle Step verilmesi olarak görünüyor.

Text Format'a baktığımız da Transcript yerine TransWnte yer almış. Bu seçimle hem Article Editörü hem de Transcript'i kullanmamız için bu seçimi yapabiliriz, tarnsvvrite'ın altında Word Perfect 4.x (Amiga) ve WordPerfect 4.x (PC) seçimleri yeni değişiklikler.

Şimdi bir yenilik daha size :

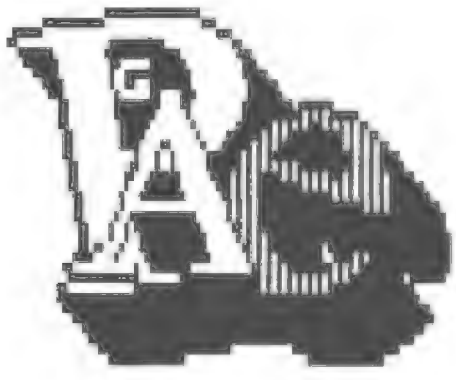
Page /Data Formats



Böylece sayfa numarası ve tarih atma problemimiz de halledilmiş oldu sanırım. Bu menüde size düşen iş sayfa no ve tarihin hangi formatta istendiğini belirtmek.

Preferences'in en alt satırındaki Color Dither Mode ile üç değişik çalışma ortamına göre tercih yapma şansımız doğuyor. Bunlar da sırası ile Smooth, Non Interlace ve Flicker Free. Artık ekranınızın modu hangisine uygunsa onu seçeceksiniz.

işte o merakla beklediğimiz Professional Page 2.0 ve maharetli menüleri bu kadar. Sabırsızlığınızı anlıyorum, ama artık sanırım Teletekniğin programı getirerek sizlere sunmasını dört gözle bekliyorsunuzdur.



MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Gökhan ŞENER *Cem GENCER*

Artık animasyon da ülkemizde profesyonel bir meslek haline gelmeye başladığından Amiga ile uğraşan pek çok yetenekli amatör, bu işte aranan kişiler haline gelmeye başladı. Bu tür firmaların istedikleri animasyonlar, genelde reklam ve tanıtımla ilgili üç boyutlu ve gerçeğe mümkün olduğunca yakın olanlar. Fakat Deluxe Paint veya MovieSetter gibi iki boyutlu çizim programlarıyla yapılan çizgi film şeklindeki animasyonlar da para kazandırıcı olabilmekte. Bunun yanında Sculpt/Animate 4D, Real 3D ve TurboSilver gibi programlar yardımıyla da üç boyutlu animasyonlar hazırlamak mümkün. Bizim detaylı olarak inceleyeceğimiz konu, üç boyutlu animasyon.

Animasyon meraklıları ve böyle olmak isteyenler için hazırladığımız yazı dizisi ile üçüncü boyutun derinliklerine dalacak; zamanı unutarak daha da animasyon yapmak isteyeceksiniz. Sonunda bize benzemeye başlayabilirsiniz. Sadece animasyon merakımızdan geceleri de bilgisayarla sabah saat 5'lere kadar çalışmak artık bir alışkanlık oldu.

Yazı dizimiz, hem gerekli tüm programların detaylı açıklamasını, hem de animasyon ve masa-üstü ile gerekli tüm bilgilerin kurs gibi verilmesini sağlamakta. Açıklamalarını verdiğimiz programlan kullanmanızda fayda var; çünkü her programı açıklarken gerekli tüm terimler de beraber açıklanacak.

Fakat kullanımı karışık olan animasyon programlarını anlatmaya geçmeden önce, bu programların tanımlanmasında kullanılan bir kelime hakkında biraz daha detaylı bilgi vermek istiyoruz. Üç boyutlu animasyon ve resim hazırlama programlarını tanımlamak için kullanılan sihirli isim, RAY-TRACING'dir.

Ray-tracing nedir? Bildiğiniz gibi, gerçek hayatta etrafınızda gördüğünüz bir görüntü kesiti değişik boy ve şekilde objelerden ve ışık kaynaklarından oluşur. Işık kaynaklan ve bunların oluşturduğu ışınların kırılmaları sayesinde, objeleri renkli olarak görebiliriz. Objenin yapıldığı değişik materyallere göre, bunlar kendilerine gelen ışınları değişik açı, parlaklık ve renklerle yansıtır veya süzerler. Aynca herkes üzerine ışık düşen bir objenin arkasında ışığın daha az olduğu gölgeli bir alan bıraktığını bilir.

Amiga'da, normal resim çizme yöntemleri kullanıldığında hiçbir zaman gerçekte var olabilecek bir ışıklandırma elde edilemez. Fakat resmin öğeleri üzerinde bulunan noktalar ve temsil ettikleri materyallar bilinirse, kınlan ışıklar değişik ışık yansıma formüllerine göre matematiksel olarak hesaplanabilir. Fakat elimizin altında Amiga gibi grafik ağırlıklı bir bilgisayar varken, bu noktalan ve ışıklan elle hesaplayacak değiliz. Zaten bir resimdeki bütün noktaların hesaplanması insanın birkaç yılını alabilir.

İşte bütün bu matematiksel ve grafik işlemlerinin bir bilgisayar tarafından hesaplanarak ekranda resmin oluşturulmasına kadar geçen tüm işlemlere ray-tracing denir. Ray-tracing kelime olarak zaten ışın takibi anlamına gelmektedir. Işık kaynaklanndan çıkan ışıkların yüzeyler üzerine çarptığında yarattığı kırılma ve yansımalar, değişik obje yüzeylerinin birbirleri üzerinde yarattıkları görsel ve kamera efektleri ray-tracing işlemi sürecinden oluşacak görüntü, 35 mm'lik bir film karesi netliğinde ekrana dökülürler.

Yapacağınız animasyonların kalitesi, tümüyle sizin hardware olarak sistem konfigürasyonunuza ve zevkinize bağlıdır. Ama profesyonel işler yapmak için belli bir miktar masrafı gözden çıkarmalısınız. Bu hardwareMerin en başında hafıza genişletici kartlar, harddisk'ler ve hızlandırıcı devreler gelir. Bunların fiyatlan da tabii ki ilk bakışta astronomik gözüküyor olsa bile, animasyon şirketlerinin her iş başı kazandıkları paralar karşısında yalnızca ufak bir meblağ kalıyorlar.

S C U L P T / A N İ M A T E 4D

Sculpt/Animate 4D, üç boyutlu animasyon programlarından kullanımı en basit olanıdır. Bu yüzden, ilk olarak bu programı açıklayacağız. Açıklama içinde geçen terimler, yazı boyunca değişik yerlerde açıklanacağı için yazıyı bir bütün olarak okuyup uygulamanız gerekiyor. Sculpt/Animate 4D, mümkün olduğunca hızlı yapılan bir editörden oluşmaktadır.

Menüler ve bunların fonksiyonları yardımıyla hem sahne yaratabilir, hem bunu resim olarak hesaplayabilirsiniz. Ayrıca menü fonksiyonlarından bazıları yardımıyla detaylı ve karışık animasyonları kolayca ye hızlı olarak hazırlamak da mümkün. Üç boyutlu anlatımda bir noktayı tanımlarken, bunun her üç eksendeki koordinatlarını belirtmemiz gerekli. Obje hazırlarken ise, objenin mümkün olduğunca çok noktasını koordinat olarak tanımlamak gereklidir.

Eğer bir yüzeyi, gerçekte olduğu gibi binlerce noktadan oluşacak şekilde tanımlamaya kalksaydık ne Amiga'mızın hafızası buna yeterdi, ne de bizim zamanımız. Fakat Sculpt 4D ve buna benzer programlan yazanlar, bu işlem için de basit ama yeterli sonucu veren bir yöntem kullanırlar. Bu yöntem; tüm yüzeyleri, eğrisel olanlar dahil olmak üzere çok sayıda üçgen yüzey kullanarak tanımlamaktan oluşur. Bu tip üçgenleri kullanarak gerçek hayattaki bir objeyi doğru olarak tanımlayabilmek için, objeyi oluşturan noktaları en az üç farklı yönden tanımlamak gerekir ve Sculpt 4D de bize bu amaçla iyi ve güçlü bir editör sağlar. Bu editör, üç tane görüntü penceresinden oluşmaktadır. Pencerelerden herbiri, sahneye değişik eksenlerden bakış sonucunda elde edilen görüntünün bir bölümünü verir. Pencereler kendi aralarında her zaman aynı zoom değerine sahiptirler; fakat pencerenin boyutlarına göre aynı görüntünün değişik boyutlardaki kesitlerini gösterirler. Program ilk yüklendiğinde, sol üstte olanı objenin y ekseninden bakıldığında oluşturduğu görüntüdür. Diğer iki pencerede ise sırayla objeye z ve x eksenlerinden bakılmaktadır. Pencerelerde nokta tanımlamaya, seçmeye veya belirtmeye yarayan artı biçimindeki göstergece pozisyon belirteci *(cursor, indicator)* denir. Her üç penceredeki pozisyon göstergeci, bir koordinatın üç değişik pencereden bakıldığında sahnedeki yerini belinir.

Bu pencerelerin kenarlarında, değişik ikon'lar bulunur. Bu ikon'lar obje tanımlama, seçimi ve hareketi ile ilgili pratik işlemlere hızla erişmenizi sağlarlar. Aşağıda bu ikon'lar kısaca anlatılmıştır. Yanlarına bulunan şekillere bakarak ikon'un pencere üzerindeki pozisyonunu kolaylıkla tesbit edebilirsiniz. Bunları kullanırken tek dikkat etmeniz gereken nokta, ikon işlemlerinin sahne içinde tanımlanmış olan san renkli noktalar üzerinde modifikasyon yaptıklarıdır. San renkli noktalar, sahnede o anda seçilmiş olunan noktalardır ve bunlar hareket ettirildiğinde, o noktanın bağlı bulunduğu yüzey veya objelerin de değişmesine sebep olur. Eğer yanlışlıkla değiştirmek istediğiniz objenin yalnızca bir bölümünü seçer ve bunun üzerinde modifikasyonu gerçekleştirirseniz; obje, telafi edemeyeceğiniz bir şekilde bozulabilir. Bunun için, değiştirilecek nokta ve yüzeylerin doğru noktalar olmasına ve eksiklik olmamasına özen gösterin.

PENCERE GÖRÜNTÜSÜNÜ KAYDIRMA:

Bu ikon'lar yardımıyla, seçilen pencerenin görüntüsü istenen yöne doğru kaydırılabilir. Bu işlemi klavyeden kursor tuşlanı kullanarak da gerçekleştirebilirsiniz.

OBJE ROTASYONU:

Bu iki ikon yardımıyla seçilen objeyi, pencerenin temsil ettiği eksen etrafında döndürebilirsiniz. Bu işlem sırasında rotasyon ekseninin koordinatlarını pozisyon göstergeciyle tanımlarsınız.

NOKTA SEÇME:

Bu ikon, pencere içinde bulunan tüm noktalan seçer veya kullanım dışı bırakır. Eğer pencere içindeki noktaların bazıları seçilmişse, bu ikon'a klik ettiğinizde seçilen noktalar söndürülür (mor renk).

NOKTA HAREKET ETTİRME ***(Grabber):***

Bu ikon, seçilen noktaları sahne içinde istediğiniz koordinatlara taşıma görevini gerçekleştirir. Bu ikon'u doğru kullanmak için işleme başlamadan önce. hareket ettirilecek tüm noktalan seçin. Noktalan seçmek için yapacağınız işlemler _> azımızın ileri safhalarında tanıtılacaktır. İkona klik ettiğinizde, pozisyon göstergecinin temsil eniği koordinat, seçilen noktalara kilitlenir. Bu andan sonra mouse işaretçisi ile pozisyon göstergecinin konumu değiştirilirse daha önceden seçilmiş olan tüm noktalar göstergeç ile aynı yöne ve aynı miktarla hareket ederler. Noktalan hareket ettirdikten sonra sakın hemen başka işlem yapmayın veya söndürmeyin; mutlaka ilk önce ikon'u tekrar klikleyin ya da sağ mouse tuşuna basın. Bu sayede, grabber fonksiyonunu kapatmış olursunuz. Aksi takdirde, hareket ettirdiğiniz tüm noktalar söndürüldükleri anda ilk bulundukları koordinatlara geri dönerler. Grabber fonksiyonu kapatılmadan pencere içinde başka bir pozisyon kliklenirse, noktalar ilk konumlarına göre o noktaya doğru hareket ettirileceğinden objeniz bozulabilir.

YÜZEY YARATMA:

Bu seçeneği kullandığınızda, pencere içinde seçilmiş olan üç nokta çizgilerle birleştirilerek bir yüzey oluşturulur. Üçten farklı sayıda nokta seçildikten sonra bu ikon'u kullanmaya kalkarsanız, pencere flaş edecek ve işlem gerçekleştirilmeyecektir.

PENCERE İÇERİĞİNİ ORTALAMA:

Bu ikon'u kliklediğinizde; pencere içeriği, pozisyon göstergeci ortalanacak şekilde kaydırılır.

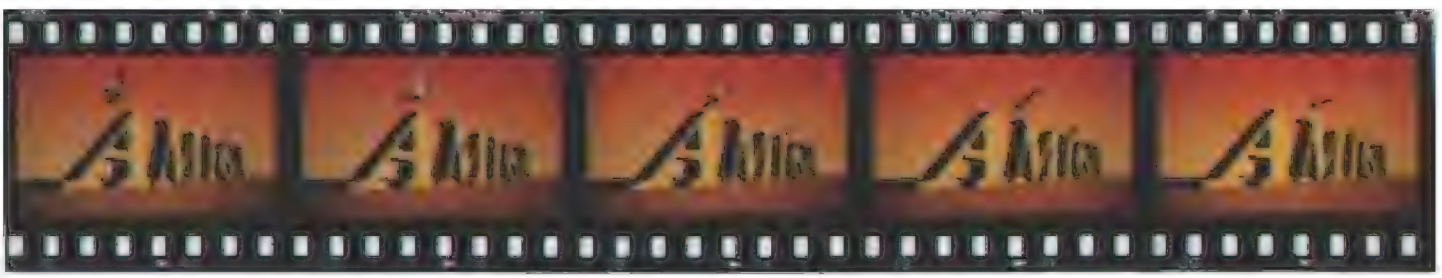
ZOOM IN/OUT:

Bu iki seçenek yardımıyla tüm pencere içeriklerini objeye daha çok yaklaştırabilir ya da uzaklaştırabiliriz. Çok noktadan oluşan karmaşık objeleri hazırlarken ya da değiştirirken zoom in ya da out ile görüntünün istenen belli bir kısmına daha yaklaşabilirsiniz.

PENCERE YÖNÜNÜ DEĞİŞTİRME:

Bu ikon, sahneye pencerenin gösterdiği yönün tersinden bakma olanağı sağlar. Ikon kliklendiğinde oluşan yön değişimini pencerenin üstündeki ve kenarlarındaki yön tanımlama harflerinden de gözleyebilirsiniz.

Yukarıda anlatılanların dışında, her pencerede üç değişik ikon daha vardır. Bunlar, WorkBench pencerelerinden tanıdığı-



mız pencereyi ileri ya da geri plana atan ya da pencerenin boyutlarını değiştirmeyi sağlayan ikonlar.

Pencereleri tanıttıktan sonra, artık programın menü işlemlerine geçmeye başlayabiliriz. Ama önce programın kapasitesini görebilmeniz amacıyla, size kolaylıkla yapabileceğiniz basit bir örneği aşağıdaki satırlarda adım adım veriyoruz. İşlem sırasını aynen aşağıdaki gibi takip ederseniz sonuçta elde edeceğiniz resim güzel bir örnek olacak. Burada iki farklı maddeden küre yapılması anlatılmıştır. Zemin ve objelerin birbiri üzerine yarattığı optik etki, tümüyle ray-tracing formülleri ile hesaplanmakta.

Sculpt/ Animate 4D programını bilgisayara yükledikten sonra, aşağıdaki işlemleri vermiş olduğumuz sırayla tatbik etmeyi unutmayın.

1 ... Edit menüsündeki **"Add"** alt menüsünden "Sphere" fonksiyonunu seçin. Karşınıza çıkacak olan pencereye 1 değerini girin.

2 ... Yukardaki pencereyi klikleyerek aktif hale getirin ve 8 defa aşağı ok tuşuna basın.

3 ... İkinci bir küre yaratmak için tekrar 1. aşamayı uygulayın.

4 ... **"Zoom out"** ikonunu 8 defa klikleyin.

5 ... Noktaların hepsini seçmek için, "**Edit**" menüsündeki **"Select"** alt menüsünden "AH" fonksiyonunu seçin.

6 ... **"Edit"** menüsündeki **"Snap"** alt menüsünden **"Cursor to Center"** fonksiyonunu seçin. Ardından **"Edit"** menusunun **"Deselect"** alt-menüsünde bulunan "AH" fonksiyonunu seçin.

7 ... Yukarıdaki pencerede mouse işaretçisini pencerenin sağ alt tarafında görüntü alanı içindeki kürelerin ortasını klikleyerek noktanın kuşbakışından pozisyonunu belirleyin. **"North"** ve **"West"** görüntüsünü veren pencereleri kullanarak pozisyon göstergecinin yüksekliğini kürelerin arasında kalacak şekilde ayarlayın ve **"Observer"** menüsünden **"Target"**ı seçin.

8 ... **"Down"** penceresinden çapraz sağ alt tarafta bir yere klik ederek pozisyon göstergecinin yerini değiştirmesini sağlayın ve **"Observer"** menüsündeki **"Location"** fonksiyonunu kullanın.

9 ... Sol altta bir yeri klikleyip, yüksekliği de ayarladıktan sonra **"Edit"** menusunun **"Add"** alt menüsündeki **"Lamp"** seçeneğini aktif hale getirin.

10 ... **"Edit"** menusunun **"Modify"** alt menüsünde bulunan **"Lamps"** fonksiyonunu seçin. Karşınıza çıkacak pencerede, koyduğunuz lambanın rengini ve parlaklığını ayarlayabilirsiniz. Fakat örneğimizde penceredeki her iki **"Set"** kutucuğunu ve ardından da "Ok" kutucuğunu klikleyin.

11 ... **"Tools"** menüsünden **"Selector"** fonksiyonunu çağırın. Her üç pencerede de san renkli kutular belirecektir. Bu kutuları mouse göstergecini kullanarak **"Down"** ve **"North"** pencerelerinde sol tarafta kalan küreye getirin ve küredeki tüm noktaların seçilmesini sağlayın. Seçtiğiniz noktalar sarı renge dönüşecektir. Fonksiyonu kullandıktan sonra sağ tuşa klik ederek **"Selector"** fonksiyonunu kapayın.

12 ... **"Edit"** menusunun **"Modify"** alt menüsünden **"Faces"'i** seçin. **"Face Color"** kutusundaki kaydırma çubuklarından yanında "r" yazanı sıfıra getirin. Bunun için mouse göstergeci ile çubuğun içindeki ufak kutuyu klikleyerek mouse işaretçisini sola kaydırın. Arkasından da **Set"** kutucuğunu mutlaka klikleyin.

13 ... Aynı penceredeki **"Texture"** kutusunda üstten ilk kutucuğu klikleyerek, bunu **"Metal"** konumuna getirin. Aynı kutuda bulunan **"Set"** kutucuğuna da klik edin.

14 ... **"Edit"** menusunun **"Select"** alt menüsünden **"Swap"** fonkiyonunu seçin.

15 ... **"Edit"** menüsünde **"Modify"** alt menüsünden **"Faces"'ı** tekrar seçin ve **"Modify colors"** kutusunda "g" ve "b" çubuklarını sıfırlayıp "r" çubuğunu maksimum konuma (sağa) getirin. **"Set"** kutucuğunu klikleyin.

16 ... 13. işlem sırasını tekrarlayın; fakat **"metal"** yerine **"mirror"'u** seçin.

17 ... **"World"** menüsünden **"Ground"** fonksiyonunu seçin. Karşınıza çıkacak olan pencerenin üst kesimindeki **"Ground type"** ayarlamasını **"checkered"** konumuna getirin. Pencerenin alt kısmındaki iki renkli kutunun üst tarafını klikleyerek, renkleri "r" ve "g" çubukları maksimum **ve** "b"yi de sıfır konumuna getirin. "OK" kutusunu klikleyin.

18 ... **"Observer"** menusunun **"Mode"** alt menüsünden **"Photo"**yu seçin.

19 ... **"Observer"** menusunun **"Image size"** alt menüsünden **"Full"'u** seçin.

20 ... **"Observer"** menusunun **"Display"** alt menüsünden **"Early"'i** seçin.

21 ... Hesaplamayı başlatmak için, ,^<F8> tuşuna basın.

Hızlandırıcı kartınız yoksa, artık 5-6 saat bilgisayarınızı açık bırakmanız gerekecek. Resmin tüm noktalarının hesaplanarak çizilmesi yaklaşık olarak bu kadar sürer ve bu süre içinde sadece monitörünüzü kapayabilirsiniz. Fakat meraklılar için resmin hangi işleminin yapıldığı, hesaplandığı ekranda bir pencerede gösterilecektir. Bu pencerede, aynı zamanda yapılan işlemin bitirilen miktarı % olarak görülebilir. Hesap yapılırken, kesinlikle **<CTRL>** ve <C> tuşlarına beraber basmayın. Bu, hesaplamayı durduracağından zamanınız boşa gitmiş olur.

6 saat sonra bilgisayarınızın başına tekrar geçin ve kontrol edin. Resminizin artık bitmiş olması lazım. Bitmemişse bitmesini bekleyin ve daha sonra da onu save edin. Save etmek için **"Project"** menusunun **"Save"** alt menüsünden **"Image"** seçeneğini kullanın. Çıkan pencerede, resmi kaydedeceğiniz disketin adını ve daha sonra yüklenecek olan disketin ana directory'sinden gerekliyse alt directory'i seçin. **"File"** kutucuğunu klikledikten sonra, resmin adını girin ve **"Ok"'i** klikleyin. Resminiz diskete artık HAM modunda kaydolmuş durumda. Resmi tekrar yüklemek isterseniz, **"Project"** menusunun **"Load"** alt menüsünden **"Image"'i** seçin. Resme eklemeler yapmak için Photon Paint veya Digi Paint gibi bir HAM çizim programına başvurun.

Bir obje hazırlamak veya bunun üzerinde değişiklikler yapmak için kullanacağınız seçeneklerin en önemlileri, **"Edit"** menüsünde toplanmışlardır. Artık bunları

açıklamaya başlayabiliriz. Burada anlatılan bazı menü fonksiyonlarının kısa tuş kombinasyonları mevcuttur. Bunlar gereken yerlerde parantez içinde verilmiştir.

"Edit" menüsünde karşılaşacağımız ilk alt menü, **"Select"** menüsü. Bu menüdeki seçenekler, hazırlamakta olduğunuz bir objenin noktalarını çeşitli şekillerde seçmenizi sağlar. Tabii kullanım şeklinize göre pek çok kolaylıklar da size sunulmuş durumda. Bu alt menüde karşılaştığımız ilk seçenek, "AH". Bu seçenek sayesinde hazırlamakta olduğunuz sahnedeki tüm noktalar ve oluşturdukları yüzeyler seçilmiş olurlar. Eğer ekrandaki bir karmaşanın içindeki tek bir objeye rahatlıkla ulaşmak istiyorsanız, bu objeye ait bir noktayı seçin ve **"Connected"** seçeneğini kullanın. Seçtiğiniz noktaya herhangi bir şekilde bağlı olan tüm noktalar seçileceklerdir. **"Indicated Vertex"** *(<sağ Amiga>+<Y>)* seçeneğini kullanarak, o an pozisyon göstergecinin işaretlemekte olduğu noktacığı seçersiniz. **"Swap"** seçeneği ise, ekrandaki tüm seçilmemiş noktaları seçer ve tüm seçilmiş noktaları da söndürür.

"Named vertices" ile daha ileride tanıtacağımız **"Name"** menüsü kullanılarak hazırlanan hiyerarşik bağlantı tablosunda ismi seçilen objeyi seçilmiş konumuna getirir. Hiyerarşik isim tablosu yardımıyla, her objeye ya da objeyi oluşturan geometrik parçalara bir isim verilebilir. Ardından bir ağaçta olduğu gibi isimleriyle tanıtılan bazı objeler temel bir objeye bağlanır. Bu bağlama görsel olmamaktadır. Fakat animasyon oluştururken bu yöntem kullanılarak, bir hayli kafa yorucu işlemlerin çoğu ortadan kaldırılmıştır. Hiyerarşik tanımlama sayesinde, sadece temel seçilen bir obje hareket ettirilir. Diğer objeler bu objeye mantıksal olarak bağlı olduklarından, bunlar da otomatik olarak aynı yönde ve oranda hareket edeceklerdir. Bu tür bir animasyon olarak, insan hareketini gösterebiliriz. Göğüs tek parça olarak tanımlandıktan sonra kollar, bacaklar ve kafa alt parçalar olarak tanımlanmalıdırlar. Bunların da alt parçaları el ve ayak parmaklan kafa üzerindeki değişik organlar vb. olmalıdır. Artık animasyonu yaparken sadece göğüsü hareket ettirirsek bağlı bulunan tüm parçalar da hareket edeceklerdir. Bu sayede de gövdenin diğer organlardan ayrılarak devam etmesi gibi saçma bir durum engellenmiş olur.

"Indicated edge" ile bir pozisyon göstergecinin üzerinde bulunduğu doğruyu tanımlamak için kullanılan iki nokta seçilir. **"Indicated Spline"** ile pozisyon göstergecinin üzerinde olduğu matematiksel eğriyi *(spline)* oluşturan tüm noktalar seçilir. Bu tür bir eğri matematiksel olarak hesaplandığından, elde edilecek görüntüde köşe noktaları gözükmeyecektir. **"Indicated Path",** bir obje hareketinde başlangıç ve bitiş pozisyonlarını belirleyen noktalan seçmemizi sağlar. Hareket ile ilgili tüm bilgileri ilerki sayılarda bulacaksınız.

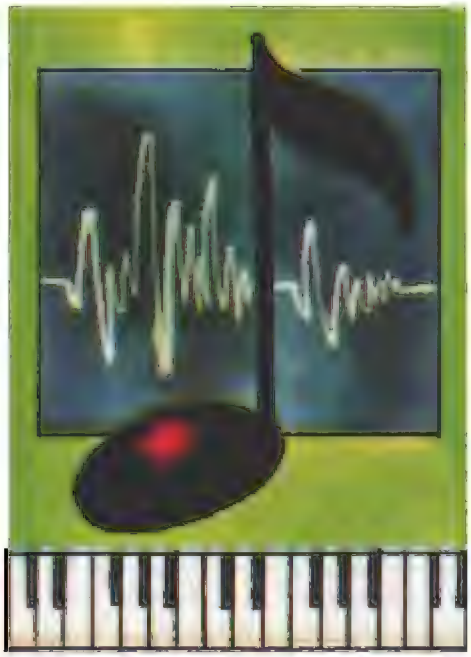
"Edit" menüsündeki ikinci alt menü, **"Deselect"** adını taşımaktadır. Burada yapılan işlemler **"Select"** menüsündekinin tam tersi bir işlem yaparlar: seçilen noktalar arasında bazıları ya da hepsi işlem dışı bırakılacak hale getirilir. İşlem dışı kalan noktaların mor renkle belirtildiğini daha önce de belirtmiştik. Seçilen tüm noktaları işlem dışı bırakmak için "AH", birbirlerine çizgilerle bağlı olan noktaları işlem dışı bırakmak için ise **"Connected"** fonksiyonunu kullanırız. Pozisyon göstergecinin üzerinde bulunduğu noktayı silmek istediğiniz zaman **"Indicated vertex"** *(<sağ Amiga>+<P>)* fonksiyonunu kullanmalısınız. **"Swap"** de **"Select"** menüsünde olduğu gibi çalışır; seçilen tüm noktalar işlem dışı bırakılır ve seçilmemiş olanlar ise seçilmiş konumuna getirilirler. **"Named Vertices",** isimleri belirtilen objeleri ya da alt objeleri işlem dışı bırakır.

Gelelim **"Erase"** alt menüsüne; burada, objeler üzerindeki nokta ya da yüzeyleri silebiliriz. Seçilmiş olan tüm noktalan silmek için kullanacağımız fonksiyon, **"Selected vertices"** *(<sağ Amiga>* + <£>)'dir. Bu fonksiyon ile noktalar arası çizgiler de silineceğinden, dikkatli kullanmanıza tavsiye ederiz. **"Selected edges"** ile başlangıç ve bitiş noktaları seçilmiş olan doğrular silinecektir. **"Indicated vertex",** pozisyon göstergecinin üzerinde olduğu noktayı ve dolaylı olarak da buna bağlı doğruları siler. **"Indicated edge"** ile göstergecin tanımladığı kenar ve buna bağlı olan iki nokta silinecektir. Noktalara başka doğrular da bağlıysa bunlar da silinir.

"Indicated lamp" ile pozisyon göstergecinin üzerinde bulunduğu lamba ve buna ait bilgiler silinir. **"AH lamps"** ise sahnede bulunan tüm lambaları silecektir. **"Named vertices"** hiyerarşik isim tablosunda adı belirtilen noktayı ya da noktalar topluluğunu silecektir. Pozisyon göstergecinin üzerinde bulunduğu nokta, bir matematiksel eğri tanımlamasına ait ise bu eğriyi oluşturan tüm doğrular ve noktalar silinir. Obje hareketlerini tanımlayan yolları *(path)* silmek için **"Indicated Path"** fonksiyonunu kullanmalıyız. Sahnedeki her şeyi silmek için kullanacağınız fonksiyonun adı ise, "AH".

Verdiğimiz örnek Sculpt/Animate 4D'nin en basit grafiklerinden biri olduğundan, programın gücünü tahmin etmek pek zor olmasa gerek. Ayrıca bu sayfalarda fotoğraflarını yayınladığımız bütün animasyonlar Sculp/Animate 4D ile hazırlanmıştır. Yazımızı takip ettikçe, bu tür animasyonları yapmak sizin için giderek basitleşecektir.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın .....



SES FREKANS TEKNİĞİ 'ne bir GÖZ atış

DURUN...!!! Hemen korkmayın. Sanırım (Bu garip başlığın bdgisayarla ve müzikle ne ilişkisi olduğunu düşünüyorsunuz. (Bundan dolayı da belki de bu önemli yazıyı belki de es geçip okumayacaktınız. (Bu yazıda seslerin anatomik^ ve matematiksel yapdarının hayatımızdaki ve müziğimizdeki rolünü inceleyeceğiz.

Merhabalar, Sayın Müzisyenler !!! Bu hafta çok ilginç ve önemli bir konu ile sizlerle tekrar birlikteyiz. Benim bu konuyu seçmemin sebebi kısaca şöyle: Bundan evvel sizinle genellikle basit müzik programlarını (TFMX Editör ve MIDI programlan hariç) inceledik. Hiçbirinde, "Waveform, Frekans, Phase Shift v.s" gibi sesin yapısı ile ilgili kavramlar kullanılmıyordu. Ancak bundan sonra inceleyeceğimiz programların çoğunda bu kavramlar yer yer gözükecek. Bu kavramları bilmeden programlan tam anlamıyla kullanmak imkansız gibi bir şey.

SES FREKANS TEKNİĞİ NEDİR?

Ses frekans tekniği; elektroniğin ve müziğin, ses ve sesin yapısı ile ilgili kısmını inceleyen bir bilim dalıdır, "...bir bilim dalıdır." diyorum, eskiden elektroniğin bir dalı idi. Ancak günümüzde başlıca bir bilim dalı haline gelmiştir.

Başlıca konuları:

1- Sesin yapısal özelliklerini incelemek.

2- Elektronik müzik aygıtlarının tümünün yapısını incelemek.

3- Sahne ve Stüdyo düzenlemelerini incelemek ve geliştirmek.

SES FREKANS TEKNİĞİNİN ÖNEMİ NEDİR?

Hiç Türkiye'de düzenlenen ROCK veya POP konserlerinden birine gittiniz mi, bilmiyorum. Ben üzülerek söylüyorum: gittim. Bu konserlerde düzenlenen ses düzenlerinin ve bu düzenleri kuranların kalitesizliği, müzisyenlerin tüm o güzel melodilerini birer sinek vızıltısına veya bir uçak gürültüsüne çevirmekteydi. Bunlardan biri de, Açık Hava Tiyatrosunda düzenlenen B.B.King konseri idi. Aslında bunlar, saymakla bitmez.

Ülkemizde, ne yazık ki, ses frekans tekniği ile ilgili yeterli derecede teknik donanım ve teknik eleman yok. Bu yüzden sonuç müziğe yansımakta.

Şimdi bazılarınız şöyle diyebilir:

"Mozart, Beethoven ve Missisipi Blues dönemlerinde, kısaca eski tarihlerde ses frekans tekniği yoktu, ama eserler hep mükemmeldi."

Buna karşılık şunlan söyleyebilirim:

"O zamanın konserleri, 100.000 kişiye hitap etmiyordu. Ortamlan daha az kitleye göre tasarlanmıştı. Ayrıca bilakis eski çağlardan beri ses frekans tekniği bilinmekte idi. Roma İmparatorluğu döneminde inşa edilen Anfi Theater'lar sanırım buna çok güzel bir örnektir."

AMIGA ve SES FREKANS TEKNİĞİ

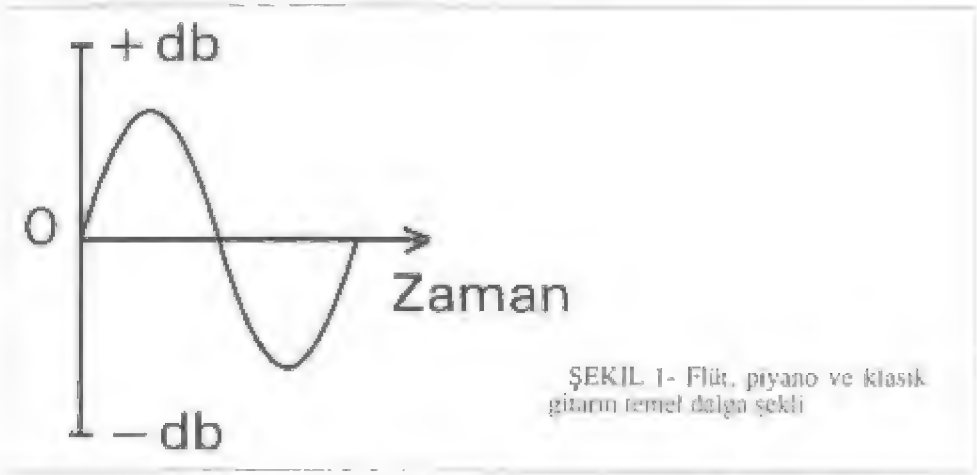
Bütün bunlardan sonra, ses frekans tekniği Amiga kullanıcısı tarafından da önemli olan bir şey. Daha evvelce belirttiğim gibi ses ve sesin yapısını bilmek; hem programların kullanımını kolaylaştırır, hem de yapılan müziklerde kulak aldanmalarından yararlanılarak yapılan değişik melodiler yakalamanızı sağlar. Bu durum genellikle sentetik sesler kullanan programlarda söz konusudur.

Amiga'da ses frekans tekniğinin en çok sözünün geçtiği yer şüphesiz 'sesin örneklenmesi' bahsidir. Hatırlarsanız (okumuşsanız) 7. sayıda "SES ÖRNEKLEYİCİLER' yazısında, ses frekans tekniğine az da olsa girmek zorunda kalmıştım.

SES NEDİR?

Doğada titreşen her şey bir titreşim oluşturur. Bu titreşim havayı iterek kulak zarımıza ulaşır ve kulak zarımızı titretir. Biz de sesi duymuş oluruz. İnsan kulağı doğadaki tüm sesleri duyamaz. İnsan kulağı ancak 20 Hz ile 20000 Hz arasındaki sesleri duyabilir. Havayı titreştiren her şey, bizim için bir sestir. Buradaki 'hava' sadece sesin kulağımıza veya başka bir yere iletilmesini sağlayan bir iletkendir. Bu iletken, bir sıvı veya sert bir cisim olabilir. Uzayda bunların hiçbiri olmadığı için sesi ancak elektronik olarak iletebiliyoruz.

"WAVEFORM" DALGA ŞEKLİ



ŞEKIL 1- Flüt, piyano ve klasik gitarın temel dalga şekli

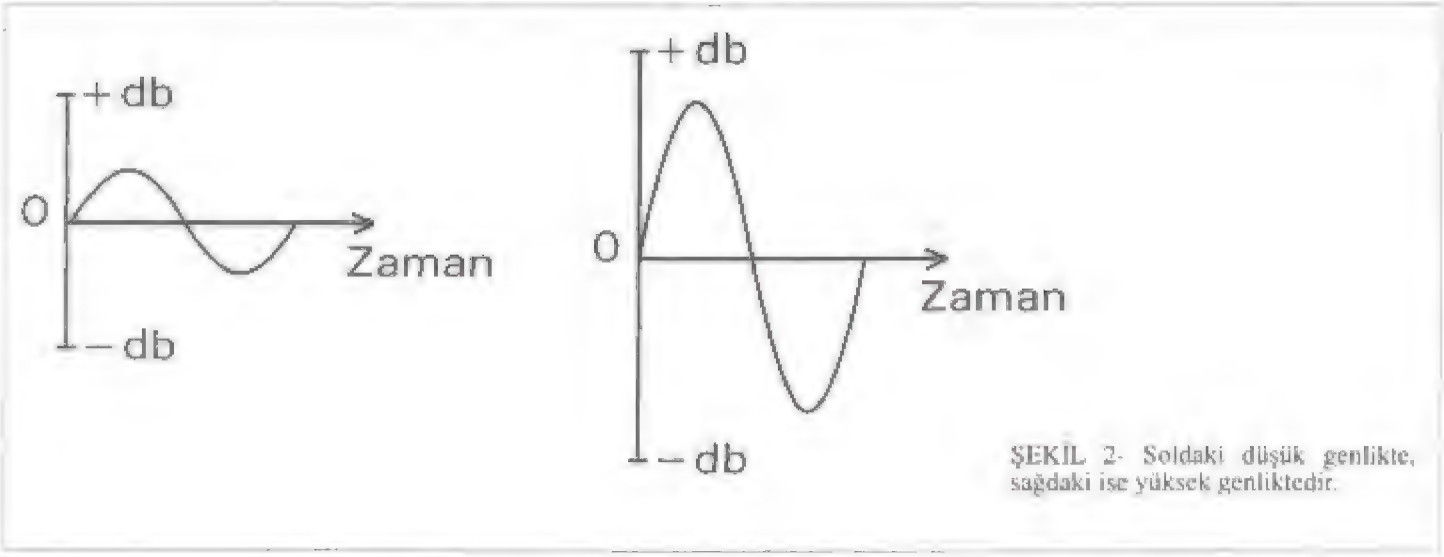
Her sesin, bir temel dalga şekli vardır. Bu, sesin karakterini belirler. Bir flüt sesinin temel dalga şekli, "SINUS" eğrisi biçimindedir (Şekil-1)-. Ancak bir piyano sesi ile bir klasik gitar sesinin temel dalga şekilleri de flüt ile aynıdır. Peki neden ikisi aynı ses değil? Bunu birazdan anlayacağız.

SESİN FREKANSI

Her sesin bir frekansı vardır. Bir flütden çıkan, ayrı notadaki her sesin kendine ait bir frekansı vardır. Frekans; sesin temel dalga şeklinin saniyedeki tekrarıdır. Birimi Hertz (Hz) dir.

SESİN GENLİĞİ (ŞİDDETİ)

Her ses insan kulağına farklı şiddette ulaşır. Biz sesin şiddetini günlük yaşantımızda "alçak ses" veya "yüksek ses" olarak değerlendiriz. Ancak fizikçiler bunu Decibel (Db) olarak birimlendirirler. Şekil



ŞEKİL 2- Soldaki düşük genlikte, sağdaki ise yüksek genliktedir.

-2-'de iki ses arasındaki genlik farkı (Şiddet farkı) görülmektedir.

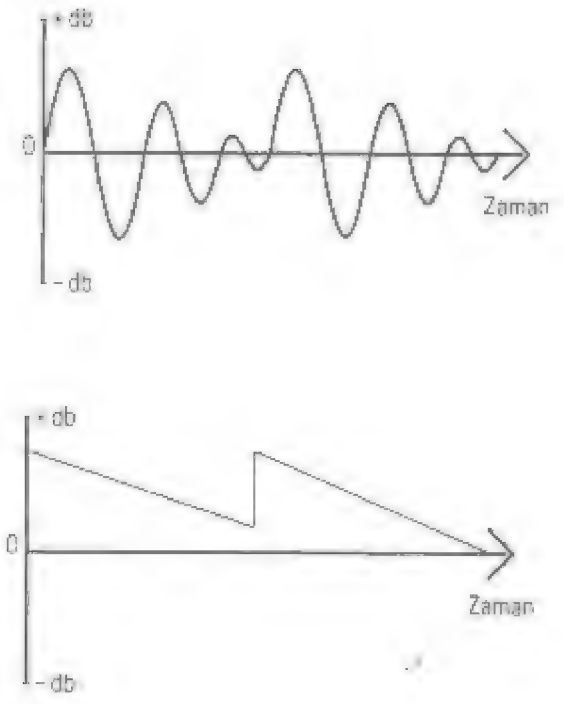
"ENVELOPE"-ZARF

Şimdi "Ses; mektup mu ki zarfı olsun.!!" demeyin. Zarf; sesin karakteristiğini belirleyen bir unsurdur. Örneğin; bir flüt sesi bazen çok kısa sürebilir, bazen de çok uzatılarak çalınabilir. Bir piyanonun sesleri ise, aşağı yukarı hep aynı uzunluktadır. İşte Sesin Zarfı, sesin zaman içerisindeki ses seviyesinin değişiminin grafiğidir (Şekil-3-). Bir temel dalga şekilleri aynı olan fakat birbirinden farklı olarak işittiğimiz sesler farklı zarflara sahip olduklarından dolayı birbirlerinden ayırdedilirler. Ama esasen Bir piyano ile bir gitarı birbirinden ayıran temel özellik HARMONİKLER'inden kaynaklanır.

SESİN HARMONİKLERİ

Bir sesin temel dalga şeklinin harmonikleri mevcuttur. Bir flüt sesini duyarken temel dalga şeklinden başka o dalga şeklinin harmoniklerini de duyarız. İşte flüt sesini, flüt sesi yapan bu harmoniklerdir. Bir piyano, gitar ve flütün temel dalga şekilleri aynı olmasına karşın harmonikleri farklı olduğundan biribirlerinden çok farklı olarak işitiriz. Seslerin giysileri, harmonikleridir. Harmoniklerin bazıları, insan kulağı tarafından duyulmasa da hissedilir. Örneğin bir müziği plak, radyo veya teyp'ten dinlemek başkadır. İcracısından dinlemek başkadır. Çünkü elektronik aygıtlar bu harmoniklerin bazılarını yutmaktadırlar. Günümüz de "Compact Disk Player" denen aygıtlar, bu durumu büyük ölçüde bertaraf etmişlerdir.

Ses Frekans tekniği üzerine söylememiz gerekenler ve bilmeniz gerekenler bukadar. Bir başka yazıda görüşmek üzere HOŞC AKALIN.!!!!



ŞEKİL 3- Alttaki şekilde, üstteki şeklin zarf grafiği görülmektedir.

AUDIOMASTER III

KUBİLAY KILINÇ

♦

yine AEGIS firmasından, harika bir örnekleyici program... AUDIOMASTER ile tanışmış olanlar veya henüz tanışmamış olanlar !!! Lütfen Su yazıyı mutlaka okuyun... AUDIOMASTER III !!! Gerçekten renkli bir program...

Merhaba!!! Bu yazımda sizlere AEGIS firmasının henüz geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdüğü AUDIOMASTER ses örnekleme programının 3. versiyonu olan, "AUDIOMASTER III" isimli programı açıklayacağım.

Yalnız bu programın 2. versiyonunu tüm detaylarıyla nasıl örnekleme yapılacağına kadar inerek. 3. sayımızda açıklamıştım. Bu yüzden programa yeni kazandırılmış özellikleri anlatmakla yetinmeyi uygun görüyorum. Gerçi aranızda bu programla daha yeni tanışacaklar var. Onlara üzülerek ilk önce 3. sayıda bulunan "AUDIOMASTER II" isimli yazıyı okumalarını önerebileceğim.

Evet şimdi herkesin AUDIOMASTER Hyi daha önce kullandığını farzedip. programı incelemeye geçiyorum.

SABİT MENÜDE BULUNAN YENİLİKLER:

Burada hemen gözümüze çarpan değişiklikler şunlar:

Daha önceden örneklemiş olduğumuz veya üzerinde çalışmakta olduğumuz bir sesi, 3 değişik şekilde dinleyebiliyorduk. Şimdi bunlara ek olarak, sadece "LOOP" olan kısmı veya daha önce tanımladığımız "SEQUENCE"'in tamamını dinleyebiliriz. "LOOP"'u dinlemeyi açıklamaya gerek duymuyorum. Ancak hemen belirteyim; ekranın sağ alt konumunda, "LOOP ON" konumunda değilse, tabii ki bu komut işlemez.

ŞEQUENCE:

İşte sıra bu programı gerçekten AUDIOMASTER III yapan işlevde... Bu komut bir sesin üzerinde bulunabilecek 999 çeşit ayn ayrı yerde tanımlanmış LOOP'lan tek tek sırayla çaldırmaktadır. Tabii ki nerede hangi Loop'u kaç kere ve ne zaman çalacağını ilk önce tanımlamamız gerekiyor. Yalnız belirteyim, bu 999 ayrı Loop aynı anda çalmıyor. Sadece sıralan geldiklerinde görevlerini yerine getiriyorlar. Yoksa biliyorsunuz, AMIGA'mız sadece 4 ses kanalına sahip.

Bu komutu, ancak bir örnekle size açıklayabileceğim. Gerçi mantık kolay, fakat bunu yazıya dökmek...

Örneğin, elimizde temelde 4 melodik kısımdan oluşan ve bu 4 kısmı örneklenip tek bir ses haline getirilmiş olan bir müzik parçasının bölümleri bulunsun. Amacımız, bu parçalan tek tek belirli bir sırayla 2'şer defa çaldırmak. Ancak normalde; bizim bu parçalan birer enstrüman haline getirip, yani tek tek parçalar haline getirip diskete kaydederek daha sonra her hangi bir müzik editöründe tek tek sırasıyla çaldırmamız gerekirdi. Ne gerek var, aynı işi AUDIOMASTER III tek başına yapabiliyor.

İlk önce ekranın sol alt köşesinde bulunan "SEQ" komutunu işleme sokmalıyız. Bunu yerine getirdiğimiz zaman "PLAY" bölümünde bulunan WAVEFORM komutu SEQUENCE komutuna dönüşecektir. Daha sonra kaç adet sequence adımı tanımlayacağımızı hesaplayıp, bu iş için o kadar adım açmalıyız. Şimdi biz, 4 parçayı 2'şer defa çaldıracağımız için 8 adım açmak zorundayız.

Ekranın sol alt kısmında bulunan "ADD" komutuna her basışımızda, var olan adım sayısına yeni bir adım daha eklenir. "DEL" komutu ile istemediğimiz veya fazla olan adımları kesip çıkarabiliriz.

"UP" komutuyla bir üst adıma, "DN" komutu ile ise bir alt adıma geçebiliriz. Ayrıca eğer o anda hangi adımda olduğumuzu belirten rakamın bulunduğu yerin üzerine gelip, sol mouse düğmesine basacak olursak; ekrana küçük bir pencere açılır ve bize doğrudan, hangi adıma gitmek istediğimizi sorar. Burada hangi adıma at-

layacaksak ona ait rakamı yazıp "OKAY" seçeneğini kullanmalıyız.

Her adıma gidip, tek tek her biri için LOOP pozisyonlarını ayarladığımızda, SEQUENCE tanımlama işlemi bitmiş olur.

Ekranın sol alt kısmındaki "SEQ" komutunun yanında bulunan "REPEAT" komutu, sequence işleme konduğu zaman sequence'in hiç durmadan devamlı işlemesini sağlar.

"PULLDOVVN" MENULERDE BULUNAN YENİLİKLER:

PROJECT MENÜ:

SAVE:

SAVE seçeneğine, gerçekten önemli bir ekleme yapılmış. Burada; üzerinde çalışmış olduğumuz veya bir ses örnekleyici aracılığıyla hafızaya aktardığımız bir sesi, herhangi bir bilgi kayıt ortamına (Harddisk, disket v.b) kayıt sırasında "COMPRESSED" (Sıkıştırılmış) seçeneğini kullanırsak; örneğin hafızada, 300 Kilobyte yer tutan bir ses kayıt ortamında ortalama olarak % 50 oranında daha az yer işgal etmiş olacaktır. Böylece yükleme ve saklama işlemlerinde yerden ve zamandan tasarruf etmiş oluyoruz.

SNAPSHOT ve RECALL:

Daha önce ekrandaki menüde bulunan bu iki seçenek, artık "PROJECT" menüsüne taşınmışlar.

SPECIAL EFFECTS MENÜ:

REAL TIME FLANGER:

"FLANGER", müzisyenler tarafından kullanılan bir ses efekti aletinin ismi. Bu alet; girişine uygulanan bir sesi değişime sokarak, tıpkı yaklaşmakta olan bir tren sesi veya uçak sesinde olduğu gibi meydana gelen akustik titreşime benzer bir hale getirir. Fakat bizim programımızda bulunan "FLANGER" bu türden değil. Daha pasif olup sadece insan sesini robot sesine çevirmekten pek öteye gidemiyor. Buna da şükür !!!!

SEQUENCE MENÜ:

Bu menüde, yukarıda daha evvel açıkladığım Sequence işlemi ile ilgili komutlar bulunmakta. Bu komutlann hepsi sadece o anda üzerinde bulunduğunuz Sequence adımı dikkate alınarak yapılır ve komutlar sadece bu adımlar ile ilgilidir.

MARK BLOCK START:

Bu ve bundan sonra açıklayacağım komutlar, birkaç sequence adımını block olarak tanımlamanızı sağlar. Block olarak tanımladığınız bölgeyi (block olarak tanımladığınız ardarda dizili sequence adımları), başka bir yere kopyalayabilir veya kesip çıkarabilirsiniz.

Bu komut üzerinde o anda bulunduğunuz sequence adımını block başlangıcı olarak tanımlar.

MARK BLOCK END:

Bu komut ise. üzerinde bulunduğunuz adımı block'un sonu olarak tanımlar.

CLT BLOCK:

Tanımladığınız blok'u keser atar.

COPY BLOCK:

Tanımladığınız blok'u, hafızanın özel bir yerine kopyalar.

PASTE BLOCK:

Hafızanın özel bir yerine atanmış olan bir blok'u, o anda üzerinde bulunduğunuz sequence adımından sonraki adımdan itibaren araya sokarak basar.

SET FADE START:

Sequence işlevi sürmekte iken, istersenız belli bir adımdan sonra sesi yavaş yavaş indirebilirsiniz. İşte bu komut işleve konduğunda, size kaçıncı adımdan sonra sesin kısılacağını sorar. Bundan sonra o adım çalınmaya başladığı zaman ses yavaş yavaş kısılır. Müzik literatüründe buna "FADE OUT" (Sesin kaybolması) denir.

GO FIRST LOOP:

İlk sequence adımına gider.

GO LAST LOOP:

Son sequence adımına gider.

UNDO DELETE:

"ADD" komutunun yanındaki "DEL" komutuyla silmiş olduğunuz bir adımı geri çağırır. Ama "CUT BLOCK" komutu ile kesilmiş olan bloklar geri çağrılamaz.

AUDIOMASTER ve ARKADAŞLARI

(ÖZEL SAMPLER ve CD PLAYER)

AUDIOMASTER programının bu seferki versiyonu, bir paket halinde piyasaya sürüldü. Bu defa AUDIOMASTER'ın yanında iki de arkadaşı bulunmakta. Bunlardan biri, AUDIOMASTER için özel hazırlanmış yüksek hızda bir ses örnekleyici, biri de "CD PLAYER" isminde bir programdı.

CD player, sadece lüx olarak hazırlanmış bir program. Daha evvel örneklemiş olduğunuz müzik parçalarını disketten sırayla yükleyip çalıyor. Bütün işlevleri gerçekten bir Compact Disk Player edası içerisinde.

Program yüklenip çalıştığı zaman ekrana şık bir CD Player geliyor...??!

POWER:

Üzerindeki "POWER" düğmesini kapatırsanız, programdan nazikçe atılıyorsunuz.

ÖPEN:

Bu komut ile sample disketinden sırayla çaldırmak için sesler seçiyorsunuz.

Player'ın sağında bulunan tuşlar ise sırayla soldan sağa **"PLAY" - "STOP"**; play'in altından itibaren ise **"FORWARD"** (ileri alma) - **"REWARD"** (geri alma) tuşlan bulunmaktadır.

Bunlara ek olarak hemen bu tuşların altında şu seçenekler sıralanıyor:

FILTER:

Amiganın ses filtresini aktif ya da pasif duruma getirir. Bu filtre kapalı durumdayken, sesler High Fidelty olarak duyulur.

DISPLAY:

Aslında hiçbir işlevi yoktur. Ekranda yani VU-metrenin oldu yerde zamanı gösteren sahte bir CD Player display'i gözükür.

ALL:

Tüm sample'ların sırayla çalınmasını sağlar. Bu seçenek aktif değilse, sadece o anki yüklenmiş ses çalınır.

REPEAT:

Yüklenecek sample'lar bittikten sonra, hemen tekrar başa dönülüp tekrar tüm parçaların yüklenmesini sağlar.

Evet!!! Bu aylık da bu kadar. Bir dahaki aya bir başka müzik dolu yazı da buluşmak ümidiyle ESENKALIN!!!

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Her şeyin gönlünüzce olmasını dileyerek, bu ayki Superbase dersimize başlıyoruz. Bu ay Process Menünün sadece bazı Superbase versiyonlarında bulunan COMMS seçeneği ile bu menüyü tamamlayıp SET MENÜ seçeneklerine geçeceğiz.

PROCESS COMM:

PROCESS COMMS, modem bağlantıları için kullanılan bir seçenek. Bizim kullandığımız tek disketlik ve 1MB'ta çalışan Superbase Professional versiyonunda, Process menünün en altındaki seçenek. Burada modem kullanımının detaylarına girmeyeceğiz. İlgi duyanlarınıza, dergimizin 4. sayısından itibaren yayınlanan Telekomünikasyon yazısını okumalarını önererek, kısaca Superbase'deki Comms seçeneğini tanıyalım:

Process Comms seçimi ile, modem bağlantısı için parametre tanımlamalarını yapabileceğiniz **Communication Parameters** penceresi açılır. Penceredeki parametreler, kullandığınız modemin özelliklerine bağlıdır ve modeminizin kullanım kitapçığında mevcuttur.

Baud Rate'i modeminizin kullanım kitapçığından bakarak uygun baud rate değerine göre ayarlamalısınız.

Protocol, modeminizin kullandığı iletişim protokolünün türüdür. Yine tamamen modeminizin türüne bağlı olarak yapılacak ayarlamadır.

Options, yapılacak işlem türüne göre ayarlamalar içerir. ***Chop,*** modem kullanmaksızın bilgi gönderiminin bir tür kablo ile yapılmasıdır. ***LF->CR,*** üne feed'leri carrige return'e çeviren bir seçenektir. ***Auto,*** işlemlerin otomatik olarak yapılmasını sağlar. ***Transmit,*** bilgi gönderme; *Receive,* bilgi alma seçeneğidir.

Auto-dial number, modem bağlantısı için çevrilecek numaranın yazılacağı bilgi giriş satırının etiketidir.

Modem initialization sequence, modem tanımlama kodunun girileceği satırın etiketidir.

Tüm bu tanımlamalar için modem kitapçığınıza bakmanız gerektiğini ve dergimizde yayınlanan telekomünikasyon yazısını bir kez daha okumanızı hatırlatarak, bu seçeneği de tamamlayalım.

Pencerenin sağ alt köşesindeki OK düğmesi iletişimin başlamasını, Cancel ise hiçbir işlem yapılmadan pencereden çıkmanızı sağlar.

SET MENÜ:

Bu menüdeki seçenekler, Superbase'in çalışma şekillerini etkiler. Kullanımı ve anlaşılması basittir. Menüde seçenekler gruplar halindedir ve her grupta yanında çek işareti olan seçenek tanımlı olarak seçili durumdadır. Bu gruplardan birindeki seçenekler arasında yapılacak diğer bir seçim, tanımlı seçimi iptal etmek için yeterlidir. Yapılan yeni seçimle çek işareti eski yerinden kalkar, otomatik olarak yeni seçeneğin yanına yerleşir. Tabii aynı işlemi, önce seçili olan seçeneği tekrar seçerek çek işaretini kaldırıp yeni bir seçimle de yapabilirsiniz.

ÇIKIŞ CİHAZI:

SCREEN: Superbase çıkışları için tanımlı cihaz, ekrandır. Yani herhangi bir dosyanın kayıtlarını listelemek, rapor almak gibi işlemlerin sonuçlan tanımlı ekran cihazı değiştirilmedikçe ekrandan alınır.

PRINTER: Superbase'den istenen çıkışların printer'dan alınması için seçilmesi gereken seçenektir. Bu ayarlamayı yapıp herhangi bir liste için printer'dan çıkış komutu verilmeden printer'ın Amiga'ya bağlanmış ve kullanıma hazır durumda olması gerekir.

EKRAN DİZAYNLARI:

Superbase Personal'da kayıtları görüntülemek için üç farklı yol vardır: Table View, Form View ve Record View. Bir anda sadece bir kayıt görünüşünü seçebilirsiniz. Bu kayıt görünüşlerini daha önceki açıklamalarda incelemiştik.

Superbase Professional'da, bunlar dışında da Forms Editör içinde oluşturulmuş bir formda da kayıtlan görüntüleyebilirsiniz. Ancak Set menüde bir Form seçeneği yoktur, oluşturulan form dürdüncü mod olarak menüye yerleşir. Hazırlanan bir Form'u disketten yüklemek için, Project menüdeki Öpen Form seçeneği kullanılır. Bir Form açıldığında, o anki kayıt görünüşü otomatik olarak değişir. Daha sonra bir diğer görünüş şekli seçilirse, ekrandaki kayıt dizaynı yeniden son seçenek şeklini alır. Yüklenen Form bellekte kalır. O andan itibaren iki seçim olanağınız var; ya üç Set View seçeneğinden birini seçebilir ya da Form dizaynınıza dönebilirsiniz.

***Table** View:* Kayıtlan kolonlar halinde görüntülemek için kullanılır. Bu görünüş dizaynı seçili olduğu sürece, alan isimleri en üst satırda sütun başlıkları şeklinde sıralanırlar ve kayıtlar her alan ismi altına o alandaki data yazılmak suretiyle listelenirler. Printer kullanılıyorsa, döküm aynen ekranda göründüğü gibi alınır. Ekranda Table View görüntü şekli seçili iken, data kolonlarını sağa ve sola doğru çekmek mümkündür. Bunun için istenen sütun mouse'un seçim düğmesi ile tutulur ve düğmeyi bırakmaksızın yeni pozisyonuna götürülür. Bu işlemin bazı kurallan vardır. Bunlar:

. En soldaki kolon çekilmez.

. Seçilen kolonun sağındaki tüm kolonlar onunla birlikte hareket eder.

. Kolonlar üstüste gelmiş gibi görünüyorsa, üstteki kolonu sağa doğru çekerek altta kalan dataların görünmesini sağlayabilirsiniz.

. Dosya için farklı bir alan seti açılırsa, o anki set tanımı değişmez.

. Çekerek uzunluğunu değiştirdiğiniz bir sütunu, üzerinde mouse'un seçim düğmesi ile çift klik yaparak eski boyutuna döndürebilirsiniz.

Form View: Bu seçenek, kayıt bilgilerini girmek ve görüntülemek için kullanacağınız ekranı sizin oluşturmanıza izin verir. Form View seçildiğinde, alan isimleri ekranın solunda yukarıdan aşağıya doğru her biri bir satır olmak üzere ve varsa o an yüklü kayıt bilgileri ile sıralanırlar. Alanları yine üzerlerinde mouse'un seçim düğ-

meşine basarak ve basılı tutarak, tek tek ekranın istediğiniz yerine çekerek görüntü şeklini düzenleyebilirsiniz. Bu işlemin kuralları da şunlar:

. Alanların üzerinde bulunduğu çalışma alanı 273 kolon genişliğindedir.

. Satır sayısı, dosya tanımında belirtilen alan tanımlarının sayısı ile tespit edilir.

. Kapalı alanları bu görüntü modunda da ekranda göremezsiniz.

. Paging opsiyonu, otomatik olarak aktif duruma geçer. Bu, pencerenin yatay ve dikey eksen yönlerinin her ikisine de kaydırılabilmesini sağlar.

. Alan isimleri veya data alanları üstüste bindirilemez.

istediğiniz ekran düzenlemesini yaptığınızda, Project Save File seçeneği ile yeni dizaynı dosya tanımına kaydetmelisiniz. Tabii sürekli bu formda kullanmak isterseniz.

Table View görüntüsünde iken Record New, Record Edit ya da Record Dublicate seçeneklerinden herhangi biri seçilirse, Superbase otomatik olarak Form View'u aktif hale getirir.

Record View: Bu gürümü herhangi bir değişiklik yapmadan önce doğrudan gelen ekran dizaynıdır. Yani alan isimleri ekranın sol tarafında alt alta sıralanmışlardır; negatif ve sabit bir noktada sağa yapışık olarak görüntülenirler.

Her kayıta ait açık alanlardaki datalar bir blok olarak görüntülenir. Paging aktif değilse, kayıt blokları kontrol panelindeki ileri ve geri tuşları kullanıldığında yukarı ya da aşağı doğru kayacaklardır.

PAGİNG:

Dosyanızdaki kayıtlan görüntülerken, her kaydın bir sayfa olarak görünmesini isteyebilirsiniz. İşte Paging seçeneği bu işlem için kullanılır. Paging fonksiyonunu aktif ya da pasif hale getirmek için normal* yoldan seçmek yeterlidir.

Table View modunda Paging ON (aktif) durumda ise, Superbase kayıt datalarını her kayıt bir satır olmak üzere sayfa doluncaya kadar ekrana altalta sıralar. Sonra Pause düğmesini aktif hale getirir ve bekler. Dataların devamı için kontrol panelindeki Pause tuşunu klikleyerek sonraki ekrana geçebilir veya bir başka işleme geçebilirsiniz. Bu görüntü modunda Paging OFF (kapalı) durumda olduğunda, dosya kayıtlan kontrol panelindeki Pause ya da Stop düğmelerinden birine basılmadığı sürece sonuna kadar listelenir.

Record View modunda Paging ON olduğunda, Superbase kayıtlan bir ekranda bir kayıt olarak görüntüler. Paging OFF ise, kayıtlar arka arkaya bloklar şeklinde aynı ekranda listelenir. Kontrol panelindeki ileri ve geri düğmeleri kliklendiğinde, kayıtlar dosya sonuna kadar (Stop ya da Pause düğmelerine basılmadığı sürece) kayarak görüntülenir.

Form View modunda Paging her zaman ON durumdadır.

Paging fonksiyonu, printer için geçerli değildir.

OPTIONS:

Superbase'in kullanımı için bazı değerleri tanımlamak için kullanılan seçenektir. Değiştirebileceğiniz kalemler, iki Options diyalog penceresinde görüntülenir. İlk Options diyalog penceresi Set menüden Options seçildiğinde ekrana gelir. Bu pencerenin sol alt köşesindeki More düğmesi ile de ikinci Options diyalog penceresine geçilir.

Options diyalog pencerelerinde, görüntülenme hızı, hesaplama tanımlamaları, Import ve Export işlemlerinde kullanılacak aymalar ve sayısal data formatı gibi birçok değeri yeniden belirleyebilirsiniz. Pencerelerden OK düğmesi ile çıktığınızda, Superbase yaptığınız değişiklikleri "Superbase.par" adlı bir dosyaya kaydeder. Bu dosya, genel Superbase fonksiyonlarında kullanılan parametre setini içerir. Değişikliklerinizi yapıp kaydettikten sonra Superbase'i yeniden çalıştırdığınızda, yeni tanımlamalar geçerli olacaktır, ".par" uzantılı dosyayı System menüsündeki List seçeneği ile inceleyebilirsiniz. Bu dosya yukarıdan aşağıya doğru şu bilgileri verir:

Para sembolü
Para ayırıcısı
Ondalık nokta formatı
Tanımlı tarih formatı
Superbase sistem tarihi
Import/Export alan ayırıcısı
Import/Export kayıt ayırıcısı
Printer tanımlamaları
Başlangıç directory'si
Parametre directory'si
Geçici dosya directory'si
Etiket formatı
Buffer sayacı
Otomatik Hesaplama/Seçilmiş Hesaplama
Hesaplama sayacı

Bu listedeki bazı parametreler Options seçeneğinden tanımlanamaz. Mesela, etiket formatı Process menüdeki Labels seçeneği ile tanımlanır; ancak, tanımlama parametre dosyasına kaydedilir.

Şimdi isterseniz, Options diyalog pencerelerindeki parametreleri tek tek inceleyelim:

Display Speed (Görüntü Hızı):

Birinci Options diyalog penceresinin ilk kalemi olan Display Speed, kayıt ya da resimlerin arka arkaya ekrana gelme hızını tanımlar. Bu özellik iki durumda kullanılır:

. Table Vievv ya da Record Vievv modlarında hızlı ileri veya hızlı geri işlemi yapılırken kayıtlann kaydırılmasında

. Yine hızlı ileri/geri işlemlerinde ya da bir Query'de External dosyaların görüntülenmesinde

Görüntü hızını değiştirmek için, işaretçiyi etiketin altındaki kutuda bulunan kursor üzerine getirip seçim düğmesine basarak bırakmadan istenen yöne çekmek gerekir. Kursoru sola çekmek görüntü hızını azaltır, sağa çekmek ise artınr. Tanımlı görüntü hızı en yüksektedir.

Calculation Options (Hesaplama Seçenekleri:

Bu seçenekler, alan hesaplamalarının yapılacağı zamanı ve hesaplamanın kaç kez tekrarlanacağını belirtmek için kullanılır. Bu seçenekler, bağlanmış hesaplamalar (yani, hesaplama için birkaç alanı kullanan tanımlamalar) için geçerlidir. Dosya tanımlamanızda hiç bu tür tanımlamanız yoksa, bu seçenekleri kullanmazsınız.

Auto Calculation (Otomatik Hesaplama): Bu özellik, hesaplama alanlarından birine data girişi yapılıp Return tuşuna basıldığında, hesaplamanın otomatik olarak yapılmasını sağlar. Hesaplamanın kaç kez yapılacağı, sayaç kutusunda verilen sayı ile belirlenir, örneğin hesaplama sayacı kutusuna 3 sayısı girilmişse, hesaplama üç kez yapılır. Seçeneği aktif hale getirmek için, Auto Calculation etiketinin yanındaki yuvarlağı kliklemek gerekir.

Selective Calculation (Seçilmiş Hesaplama): Bu seçenek aktif durumdaysa, Superbase sadece hesaplama alanlarından biri ya da daha fazlası değiştirildiğinde yeniden hesaplama yapacaktır.

Calculation Count (Hesaplama Sayacı): Hesaplamanın kaç kez tekrarlanacağını belirtmek için kullanılacak seçenektir. Tekrar sayısı kutuya girilip Return'e basılarak belirtilir.

ImportlExport:

Import veya Export işlemlerinde bir dosyadan diğerine kayıt aktarımı esnasında kullanılacak alan ve kayıt ayırıcı karakterleri tanımlamak için buradaki seçenekler kullanılır. Ayırıcı karakter olarak en çok iki karakter kullanılır.

Kullanmak üzere belirteceğiniz karakterler, ASCII kodları ile girilir. İki ayırıcı karakter girilirse, aralarına virgül koyulmalıdır.

Amiga'da alan ayırıcı ***(Field Seperator)*** karakter olarak 44 (virgül), kayıt ayırıcı karakter ***(Record Seperator)*** **olarak da 10 (üne** feed) tanımlıdır. Bu tanımlı değerleri değiştirmek isterseniz, kutusu seçerek içindeki değeri silin ve istediğiniz yeni karakterin ASCII kod karşılığını yazıp Return'e basın. Burada en önemli nokta, alan ve kayıt ayın-

ora atarak aynı karakteri kullanmamanız. Zata bu tanımlama, kayıtların işlem esnasında karışmasına sebep olur.

Ute Quotation Marks (Tırnak İşaretleri Kuüan): Alanlarda, virgül vs. gibi noktalama işaretleri kullanılabilir. Aynı karaklerierin alan ayırıcı karakter olarak da tanımlanması, alan bilgileri çift tırnak arasında yazılmazsa problemlere sebep olur. İşte bu seçenek, Export edilen her alanın çift tırnak işareti arasına alınmasını belirtmenize olanak sağlar. Fonksiyonu yanındaki yuvarlağı klikleyip seçerek aktif hale getirebilirsiniz. Superbase, Import sırasında alanların başında ve sonundaki çift tırnak işaretlerini otomatik olarak atacaktır.

Buffer Count (Buffer Sayacı):

Bu seçenek, Superbase'in kayıt datalarını saklamak için kullanacağı bellek miktanı değiştirir. Buffer sayısını arttırmak, Superbase'in kayıt okumak için disket sürücüye erişim sayısını azaltır. Bu da programın hızını arttırır. Ancak buffer sayısını çok arttırmak, Superbase'in yaptığı işlemlerde kayıtların içeriğini kontrol için daha fazla zaman harcamasına sebep olacak ve sistemi yavaşlatacaktır. Her buffer 512 byte ister ve istenen buffer sayısına göre bellek ayrımı yeniden yapılır. En uygun kullanım için, buffer sayısının 10 ile 20 arasında belirtilmesi tavsiye edilir.

External File Query:

Process menüdeki Query işlemine karşılıktır. External File Query OFF ise ve Query'nin bir bölümünün çıkışı olarak External File kullanılacaksa; alanların sadece isim ya da pathname olarak yazısal içeriklerini göreceksiniz. Oysa bu özellik ON ise ve işlem bu durumda yapılırsa, kayıtlan incelediğinizde external dosyanın içindeki bilgileri göreceksiniz.

Birinci Options diyalog penceresinde tanımlamalar bu kadar. Şimdi sol alttaki More kutusunu klikleyerek ikinci Options diyaloguna geçebiliriz.

Start Directory (Başlangıç Directo-ry'si):

Superbase yüklendiğinde, hangi directory'nin aktif olacağını tanımlamak için kullanılır. Bir başlangıç directory'si belirtilmezse; Superbase'in yüklendiği directory, başlangıç directory'si olarak kullanılacaktır.

Bu seçeneği, datalarınızı Superbase directory'sinden farklı bir directory içine kaydetmek istediğiniz zaman kullanabilirsiniz. Burada başlangıç directory'si olarak data directory'nizin ismini verirseniz, Superbase yükleme esnasında bu directory içinde bulunan tüm dosyalan okuyacak ve yükleyecektir.

Başlangıç directory'sini belirtmek için etiketin altındaki çubuk işaretlendikten sonra pathname yazılır. Diyelim ki dosya kayıtlarınızı DATA adındaki diskette bulunan Dosyalar directory'sine kaydediyorsunuz. Başlangıç directory'si olarak belirteceğiniz pathname şöyledir:

DATA:Dosyalar

Bu komutla, Superbase yüklenirken sizden DATA adındaki disketi isteyecek ve bu disketteki Dosyalar directory'sini aktif directory olarak kabul edecektir.

Parameter File Path (Parametre Dosyasının Yolu):

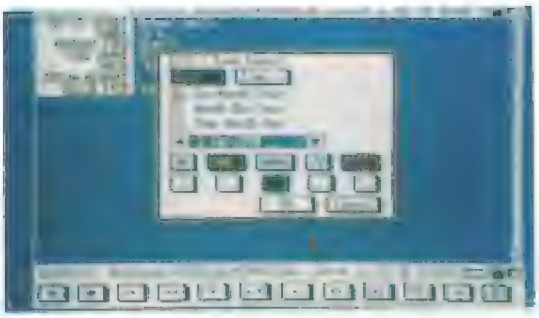
Parametre dosyasının bulunduğu directory, ".par" uzantılı dosyanın saklandığı yerdir. Superbase'de parametre dosyalan için üç kural vardır:

. Superbase'i yüklediğinizde .par uzantılı dosya o anki aktif directory'den yüklenir.

. İki Options diyalogundan birindeki bir parametreyi değiştirip OK ile onaylayıp çıkarsanız; Superbase, .par uzantılı dosyayı Parameter File Path kutusunda belirttiğiniz directory içine kaydeder. Path belirtilmemişse, saklama işlemi .par dosyasını o anki aktif directory içine yapılır.

. Directory'yi değiştirdiğinizde, Superbase yeni directory'nin bir .par dosyasını içerip içermediğine bakar. Bulursa, .par dosyasını belleğe yükler ve yeni parametreleri yerleştirir.

Bu opsiyon her biri farklı bir set içeren birden fazla parametre dosyası oluşturmaya olanak sağlar.



Temporary File Path (Geçici Dosya Yolu):

Bu dosyalara ihtiyaç duyacağınız sadece tek bir durum olabilir: Query Order komutu kullanarak sıralanmış çıkış üretmek istediğiniz zaman. Superbase normalde datalan Amiga'nın bellek alanını kullanarak sıralar. Fakat bellekte yeteri kadar boşluk yoksa, datalan diskette oluşturacağı bir temporary (geçici) dosya açar ve bu dosyayı çalışma alanı olarak kullanır. Tipik olarak bu tür bir geçici dosyaya ihtiyaç duyan dosyalarda çok fazla sayıda kayıt içerir.

İşte bu seçenek; böyle bir durumda, Superbase tarafından kullanılmak üzere yaratılacak dosyanın yerini belirtmek için kullanılır. Belirteceğiniz directory, geçici dosyanın yaratılacağı directory ismidir.

Decimal Point Format (Ondalık Nokta Formatı):

Bu seçenek, ondalık sayıların ekranda görünüş formatını ve para sembolünün yerini değiştirir. Para sembolünün yeri, sayının önü ya da arkasıdır.

Üç ayn ondalık sayı formatı vardır. Bunlann değişik kombinasyonu ile 6 seçeneğiniz var:

. $9,999.00
. $9.999,00
. $9 999,00
. 9,999.00$
. 9.999,00$
. 9 999,00$

Formatı değiştirmek için, kutunun sağ tarafındaki oku kliklemek yeterlidir. Her klikleyişinizde kutuda farklı format görüntülenecektir. OK ile Options penceresinden çıkıldığında, Superbase ondalık sayılan yeni formatta görüntüleyecektir.

Currency Sembol (Para Sembolü):

Sayısal alanlarda kullanılacak para sembolünü seçmenize olanak sağlar. Bu seçim geneldir, yani farklı sayısal alanlarda farklı sembol kullanamazsınız. Seçebileceğiniz para sembolleri şunlardır:

£	Pound
$	Dolar
DM	Alman Markı
F	Frank
Fr.	Fransız Frankı
Pt	Peseta
¥	Yen
DKr	Danimarka Kronu
Kr	Kron
SEK	İsveç Kronu
ös	Avusturya Şilini
Drs	Yunan Drahmisi
L.	İtalyan Lirası
G	Gulden
R	Rand
TL	Türk Lirası

Sembol değiştirmek için, kutunun sağ ya da sol tarafındaki oklardan biri kliklenir. Sembollerin döngüsü, bulunduğu konuma göre yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru yapılabilir. En üstte bulunan $ sembolünden sonra yukarı ok, en son sembolden sonra da aşağı ok herhangi bir işlem yapmaz.

PRINTER INITIALIZATION SEQUENCE (PRINTER TANIMLAMA SIRASI):

Print işlemi başlamadan önce, printer'a gönderilecek komut sırasının tanımlanacağı seçenektir. Bu sayede Bold, Emphized gibi farklı yazı modlarını kullanabilirsiniz.

Komutları girmek için, kutu kliklenerek kursor yerleştirilir ve komutlar sırayla iki nokta üstüste ile ayrılmak suretiyle arka arkaya sıralanır.

PRINT RAW:

Normal olarak Amiga, bir printer çıkışı için, sistemdeki bir 'printer.device' tanımını kullanır. Seçtiğiniz printer sürücüsüne bağlı olarak, çıkış etkilenir. Print Raw, printer sürücüsünü umursamaz. Bu seçeneği işaretlediğinizde, çıkış Amiga'dan herhangi bir tanımlama istemeden doğrudan printer'a gönderilir.

CUSTOM SCREEN:

Tanımlı olarak Superbase, kendi penceresini Workbench ekranında açar. Custom Screen seçilirse, Superbase kendisi için ayn bir ekran oluşturacaktır. Bu olanak genellikle pencerelerin görüntülenmesini hızlandırması açısından avantajlıdır.

Bir yeni pencere açmak, mevcut pencere sayısına bağlı olarak belli bir zaman alır. Ekranda çok fazla pencere varsa, bir tek pencere açmak bile uzun zaman alır. Workbench ekranında, Superbase penceresi de diğer pek çok pencere gibi açılır.

Custom Screen'i seçerek bir anda birçok pencere yaratabilirsiniz. Custom Screen ile bağlantıda iki önemli nokta vardır:

. Custom Screen seçilmiş olsa bile, Superbase yeniden yüklenmeden hiç bir değişik etkisi görülmez.

. Custom Screen extra bellek ister. Yani, bilgisayarınız 512K'dan daha çok Ram'a sahip değilse bu seçim yapılamaz.

Evet, Options diyalog pencerelerindeki seçenekler bunlar. Her iki diyalogda da OK ve Cancel çıkış kutuları bulunuyor. Pencereleri OK ile onaylayarak çıkmak yeni setin diskete .par uzantılı dosya olarak kaydedilmesini; Cancel ile çıkmak ise, yapılan değişikliklerin iptal edilmesini sağlar. Artık Set menünün diğer seçenekleri ile anlatımlarımızı sürdürebiliriz.

NUMBER FORMAT (SAYI FORMATI):

Hatırlarsanız, farklı sayı formatlarından dosya tanımlama bölümünde bahsetmiştik. Sayısal alanlardaki datalar, dosya tanımında belirtilen sayı formatında görüntülenirler.

Superbase Personal'da matematiksel hesaplamalar, fonksiyonlar gibi işlemler sonucunda çıkan türemiş sayılar için ilave bir Number Format diyalogu vardır. Türemiş alanlar, yalnızca bir Query bölümünün çıktısı olabilir.

Number Format seçeneği, Superbase Professional kullanıcılarına çok geniş uygulamalar sağlar. Sayısal alanlarda saklanmamış tüm sayılar için format belirlemenize izin verir. Bunlar; sayısal değişkenler, sayısal sabitler ve sayısal alan hesaplamalarının sonuçlandır.

DATE/TIME (TARİH/ZAMAN FORMATI):

Sayılar gibi, farklı tarih ve zaman formatlarından da dosya tanımlama açıklamalarında sözetmiştik.

Superbase Personal'da, yine yeni tarih formatı ancak türemiş bir tarih formatı tespit etmek için kullanılır. Bir türemiş tarih; tarih ya da sayısal alanlar, fonksiyonlar veya değerler ile yapılan matematiksel bir ifadenin sonucucudur. Bunlar sadece bir Query bölümünün çıktısı olabilirler. Aynı şekilde türemiş zaman alanı da üretilerek yeni bir format kullanması sağlanabilir.

Superbase Professional kullanıcıları bu seçenekten, türemiş alanlar dışında TODAY ve NOW sistem değişkenlerinin formatını tespit etmek için de yararlanabilirler.

Bu ay Set menü seçeneklerini, tuş tanımlama olanağı sağlayan Function Key seçeneğine kadar tanıtımını tamamladık. Gelecek ay buluşmak üzere, hoşçakalın....

BU, AMİGA'NIN HİKAYESİDİR.....

LORRAIN *'den AMIGA'ya*

OĞUZHAN ÖZBAŞ

Bir zamanlar Amerika'da -zaten sadece orada olabilirdi- Hi-Toro adında bir şirket kuruldu. Kuruluş amacı, piyasanın en iyi oyun makinasını yaparak Atari şirketinin VCS (Video Computer System) makinasının saltanatına son vermekti. Çoğumuz Atari 'nin kartuşlu VCS makinalarını hatırlayacaktır. O zamanlara göre çok başarılı olan VCS makinası, içinde ROM olan kartuşlarla çalışıyordu ve oyunlar da Atari'nin arcade oyunlarından çeviri idi. Büyük zevk veren ve popüler olan bu makinayı, iki önemli sorun batırdı: ev bilgisayarları alanındaki patlama ve E.T. oyunu. Ev bilgisayarları VCS'nin pazardaki payını büyük ölçüde azalttı ve Atari köşeye sıkıştı. Geri dönmek için son çare ilgiyi yeniden VCS'nin üzerine çekecek bir oyun çıkarmaktı. Bu oyun bir filmden çeviri olursa daha etkili olabilirdi. Bunun üzerine Steven Spielberg'in büyük basan kazanan E.T. filmi seçildi. Bu seçenek ideal bir çözüm gibi görünüyordu. Vurucu bir oyun, tüm dünyanın beğenisini kazanmış ve büyük hasılat yapmış film, onların yeniden piyasaya dönmelerine yardımcı olmalıydı. Bunun üzerine E.T. filminin lisansını almak için büyük para döktüler ve oyun için çalışmalar başladı. Bir yandan Atari'nin piyasadaki konumu, bir yandan da para sıkıntısının artması, oyunun çalışmalarına hız verilmesini gerektirdi. Fakat bu proje Atari için tam bir felaket oldu ve Atari kendisini bu durumdan kurtaracak finansörler aramaya başladı. Aynı zamanlarda CBM (Commodore Business Machines)'in kurucusu Jack Tramiel Commodore'dan atıldı. Eskiye bir sünger çeken Jack Tramiel kendini ispatlamak için Atari'yi içinde bulunduğu durumdan kurtararak satın aldı.

Ve bu arada Silicon Vadisi'nin gizli bir yerinde, Hi-Toro firması Amiga'ya doğru olan uzun ve zorlu yolculuğuna başlamıştı. Elele vermiş üç kafadar, kimsenin o zamanlarda hayal edemeyeceği kadar üstün bir oyun makinası yapmak için $7 milyon dolarlık bir yatırım yaptılar. Oyun piyasası bir arayış içerisindeydi ve bu yüzden yatırım güvenli gözüküyordu. Daha henüz vakit erkenken, şirket Amiga (İspanyolca kız arkadaş) ismini aldı, çünkü sonunda Hi-Toro isminin çok anlamsız olduğunu anlayan bir kişi çıkmıştı. Hem alfabetik olarak, hem piyasada reklam açısından 'A' ile başlayan bir isim daha avantajlıydı. Şirketin ismi belli olmuştu ama şirketin asıl amacı olan makina için bir İsim yoktu. Epey bir uğraştan sonra makinaya 'Lorraine' ismi verildi. Şimdilik böyle daha iyi olmuştu. En azından üzerinde çalıştıkları makinanın bir ismi vardı ve insanlarla konuşurken söyleyecek bir şeyleri vardı. Ayrıca isterlerse bunu daha sonra değiştirebilirlerdi. Amiga takımının kalbi Jay Miner ve Dave Morse idi. Jay bir chip tasanmcısıydı. Amiga'dan önce VCS ve Atari 800 bilgisayarlarının chiplerini yapmış ve birçok bilimsel araştırmalarda ve deneylerde bulunmuştu. Dave Morse de işe Tonka Toys firmasında başlamış ve Lorraine bilgisayarını Amerikan halkına pazarlamak için Amiga'ya gelmişti.

Gerçek projeyi gizli tutmak için birkaç joystick modeli geliştirildi (Şirket amaçsız kurulmuş olamazdı). Joystick'ten elde edilen para da Lorraine'i az da olsa desteklemek için kullanıldı. Amiga'nın çıkardığı joystickler biraz garip, biraz da Californiavariydi. Joyboard (board ingilizcede kaykay demektir) buna bir örnek sayılabilir. Kaykay şeklindeki joystick kullanıcının üzerine çıkarak sanki gerçekten kayıyormuş gibi hareketler yapmasıyla kullanılıyordu. Pek büyük başarı sağlayamayan Joyboard günümüzde isminin Guru Meditation mesajlarında çıktığı için hatırlanıyor. İşin gerçek hikayesi de şu: Makinayı test etmek için bir program yapılmıştı. Program kullanıcının Joyboard üzerindeki hareketlerini algılayarak o kişinin ne kadar anlayışlı olduğunu ölçüyordu. Fakat makine deneme aşamasında iken hep crash ettiğinden, Joyboard sinirden çıldıran çalışanların rahatlamak için oturdukları yer oluyordu. Çıkan hatalara da Joyboard ile ilgili isimler konuyordu.

Jay ve Dave'den sonra gelen kişi RJ Mical'di. RJ Mical yazılım mühendisiydi. RJ daha önce ünlü 'Defender Of The Crown' oyununu yazan Williams'lar ile çalışmış 'Sinistar' ve 'Star Bike' oyunlarının yazılımında bulunmuştu. Fakat bu oyunların piyasaya sürülmesi arcade işinin ev bilgisayarlarının yarattığı etki ile sarsılmasına denk gelmişti. Böylece RJ Amiga'ya Intuition'ın tasarımı ve Amiga'nın program ortamının oluşturulması için alındı (Biraz da Workbench için). Anlayacağınız gibi artık yeni makinanın vitrine çıkacağı kesinlik kazanmıştı ve Apple Macintosh ve PC'yi yenmek yeni hedef olmuştu. Araştırma ve geliştirme çalışmaları sırasında makinaya Amiga yönetiminin bile bilmediği özellikler eklendi (drive, printer portlan ve klavye). İlk prototipin ismi 'Zorro' idi. Prototip şimdilik sadece Sage 68000 makinasıyla çalışabiliyordu ve devreler açıktaydı (makinanın kendisine özel bir kutusu bile yoktu). Daha sonra Portia, Agnus ve Daphne (şimdiki isimleri Paula, Agnus ve Deniş) chipleri haline gelecek olan elektronik devreler proje ilerledikçe daha da komplex bir hal alıyordu. Artık makina üretime geçmek için projeyi satın alacak bir firma bekliyordu.

Amiga'nın bu konuda büyük bir problemi vardı. Eğer firmaların projenizle ilgilenmesini istiyorsanız, onlara bir örnek göstermeniz gerekir ve bir ilgilenen bulamadan da bir taneyi yapapacak parayı bulamazsınız. Durum böyleyken, Dave Morse şirketi bu sorundan kurtarmak için evini ipotek etti. Sessiz sedasız yazılım firmalarına makinayı göstermek için bilgisayar fuarlarında standlar kiraladılar. Bütün sorunlara rağmen 1984 Haziranında Chicago CES Fuarı'nda izleyicilerden gelen ilgi projenin devam etmesini sağladı. Fakat projeye yardım edecek veya projeyi satın alacak (zaten öyle oldu) ciddi bir sponsor bulamamışlardı. Sony, Hewlett Packard, Philips ve hatta Apple Computers bile denenmişti. Sonunda Atari ilgi gösterdi.

Ama unutmayın ki, Atari'yi alan Jack Tramiel'in Commodore ile küçük bir hesabı vardı ve Amiga'yı gizli silahı olarak kullanmaya tasarlıyordu. Jack Amiga'nın borçlarını ödedi ve Amiga hisselerinin fiyatının belirlenmesini onlara bıraktı. Yani Amiga'yı satın alması an meselesiydi. Tam son dakikada Amiga'yı alıp onu Commodore'a karşı bir koz olarak kullanacağı anda, Commodore Dave Morse'yi şahsen aradı ve Amiga'yı satın aldı. Commodore şirketi, Amiga'yı kendi içine almak yerine yanına ek bir şirket olarak Commodore-Amiga adıyla makinayı pazarlanacak duruma getirmesi için kurdu. Böylece yeni makina, yaratıcı şirketinin ismini alarak Amiga oldu. Commodore geliştirme işi için ortaya milyarlar koydu ve Amiga'yı bugünkü gibi üzerinde stereo monitörü olan keyboardlu ince konsol haline getirdi. Artık Amiga ciddi bir şekilde gelişmeye açık doksanların yeni nesil bilgisayarlarının ilk örneği idi.

AMIGA'NIN İÇİNDE YOLCULUK

Herzaman duyarız..Amiga muhteşem alet , Amigayla yaratıcılığınıza sınır tanımayın, Only Amiga makes it possible. Bunun nedeni Amiga'nın değişik iç yapısının sağladığı muhteşem grafik ve ses kabiliyetini benzerlerinden çok daha ucuz bir fiyatla her eve sokması. İşte hep iyi olduğu söylenen fakat bunu sağlayan değişik iç yapısı hiç anlatılmayan Amiga'nın tüm donanımını kısaca anlatacağım.

Bir makinanın iç yapısı denince akla değişik chip ve parçaların baskılı devre üzerinde nasıl ve ne şekilde bağlandığı gelir. Amiga'yı baskı devresi ve üzerindeki chipler dışında oluşturan parçalar internal 3.5 inch disk sürücü, klavye ve haliyle dış plastik kutusudur.

Peki niye Amiga'nın iç yapısı bu kadar üstün? Cevabı basit, custom chipler çok iyi kullanılmış. Genelde bir bilgisayarın performansı, işlemcisine (CPU Central Processing Unit) bağlıdır. Makinanın en önemli chip'i olan işlemci bütün performansı belirleyecek fonksiyonları kontrol eder, ayrıca makinanın 8-bit, 16-bit ya da her neyse onu belirler. Bu bit numaralan işlemcinin işini yaparken kullandığı data-bus'lann kapasitesini belirtir. Data-bus ne kadar çok taşırsa işlemci tek hareketinde daha çok işlem yapar.

Data-bus'm büyüklüğü ve işlemin yapılma hızı, bilgisayarın hızını belirler. Bir bilgisayardan ne kadar çok iş yapması istenirse, o kadar işlemci zamanı çalınır ve tüm işler o oranda yavaşlar. Multitasking (aynı anda birkaç iş yapmak) dediğimiz bu olayın en büyük problemi budur. Belki işler aynı anda yapılıyordur; ama, aslında diğer görevler işlemci zamanını çalıyordun Biraz sonra göreceğiniz gibi, Amiga sadece işlemciye bağlı olmadığından bu bahsettiğimiz problem Amiga için geçerli değildir. Amiga'nın kendi kendine çalışan benzersiz custom chipleri CPU üzerindeki ağırlığ beraberce sırtlanır. Böylece CPU'nun daha hızlı çalışmasını sağlar ve grafik ve ses alanında büyük bir güç oluşturur. Ayrıca CPU ev bilgisayarlarında az görünen güçlü bir multi-tasking özelliği kazanır.

Eğer Amiga'nın donanımı hakkında daha ayrıntılı bilgi istiyorsanız Addison-Wesley'in Amiga Hardware Manual' kitabıma baş vurabilirsiniz. Hayranlıkla izlediğimiz oyunları mümkün kılan Blitter donanımını Amiga Dünyası'nın 5. sayısında yayınlamıştık.

Amiga'nın içine kısaca bir göz atalım.

1-Motorola 68000 (mikro işlemci
2-Agnus
3-Denise
4-Paula

5-Gary
6-Kickstart ROM
7-RAM 16*32k chipler

CPU: MOTOROLA 68000

Amiga, Atari ST ve Apple Macintosh'un da kullandığı 16-bit'lik 7.16 MHZ'lik 68000 chipini kullanır. 1979'da çıkan bu chip, 16-bit chiplerin içinde en iyisidir. Çok iyi bir komut seti vardır. Genellikle Amiga ile aynı olduğu söylenen Atari ST işte burada ayrılır. Zaten Atari ST'nin Amiga'dan iyi olduğunu söylemek, ikisi de 8-bitlik makinalar olduğundan Spectrum 48K ve Commodore 64 aynı demekten farksızdır. Amiga bütün işin yapılması için 68000'e Atari ST gibi bağımlı değildir. Bunun yerine Amiga'da 'The PAD' (Paula, Agnus, Denişe) denilen custom chipleri CPU dışında istenen diğer işleri yerine getirir. Bu chiplerin özelliği 68000'i görmemezlikten gelip hafızaya direkt (DMA Direct Memory Access) müdahale ederek istenen görevi yerine getirmektir.

AGNUS

Agnus, PAD custom chip setinin patronudur. Üç custom chip beraber çalışmalarına rağmen ayrı işler yapar. Bunu sağlayan, DMA olayıdır. Böylece her chip kendi görevini yapmak için hafızaya CPU zamanı çalmadan giriş yaparak bilgi alıp verebilir.

Bütün chipler VLSI (Very Large Scale Integration) teknolojisi ile üretilmiştir. Yani herhangi bir chip (chip kendisi bir entegre devredir), yapısında normalden daha çok ayrı parçayı barındırır ve haliyle birçok özelliği vardır.

Agnus, şu ünlü Blitter'in evidir. Blitter (Block Image Transfer veya yeni ismi Blimmer (Block Image Manipülatör)), grafik ve görüntü fonksiyonlarından sorumludur. Blitter 16-bit bilgiyi hafızaya her 280 nanosaniyede taşıyabilir. Bu da küçümsenemeyecek bir hızdır. Ayrıca 256 mantıksal komut ile istediği efekti yaratabilir. Vektör grafiklerinden sorumlu Blitter saniyede 4000 çizgi çizebilir.

Agnus ve Blitter aynı zamanda hafızaya diskten bilgi taşımakla da görevlidir. Diskten okuma kafa neredeyse oradan olur ve bu işlem track track yapılır. Diskten okuma DMA işlemi olduğundan mikro işlemci zamanını çalmaz.

DENISE

Denişe, ekran görüntüsünün sağlanmasından birinci derecede sorumludur. Bitplane bilgisini gerçek monitör görüntüsüne çevrilmesini sağlar. Copper denilen bir grafik co-processor (yardımcı işlemci)'a sahiptir. Copper ekranı tarayan ve görüntüyü oluşturan fosfor nokta ile beraber çalışır ve fosfor nokta, kullanıcının tanımladığı özel noktalara geldiğinde copper fosfor noktanın bilgiyi ne şekilde alması gerektiğini anlatır. Denişe ayrıca mouse ve sprite donanımını kontrol eder. Mouse pointer sprite donanımının en güzel örneğidir.

PAULA

Nasıl Denişe video çıkışından sorumlu ise, Paula da sesin yaratılmasından ve çıkışından sorumludur. Paula 4 kanal stereo ses chip'idir. Paula dijital bilgiyi hoparlörlerin anladığı analog vuruşlara çevirir. İçinde ses bilgisiyle tamamen dijital olarak ilgilenilir. Ses hafızadaki dalga şekilleriyle oluşturulur. Wave-form denilen bu teknik ses örneklenmesi ve işlenmesi olaylarının Amiga'da mükemmel bir şekilde yapılabilmesini sağlar.

GARY

Gary'nin (Gate Array) yaptığı iş büyük olmasa da, önemsiz değildir. Interface (kapılar) ile ilgilenir ve bilgîsayar dışına bilgi akımını kontrol eder.

Her zaman bilmek istediğiniz ama sormaya utandığınız bilgileri vermeye çalıştım. Bu aylık da bu kadar. Sağlıcakla kalın.

AMİGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Bir aylık aradan sonra yine birlikteyiz. Geçen ay son olarak Erase komutunu incelemiştik. Bu ay ERR ve ERL komutlarından itibaren devam edeceğiz.

ERR
ERL KOMUTLARI:

Kullanım Şekli:
ERR ERL

Bu iki sistem değişkeni, programdan çıkmadan hata analizi yapmak için kullanılır. Programda daha önceden ON ERROR komutuyla bir hata yakalama ve düzeltme rutini işleme konmuşsa, ERR hatanın kod numarasını, ERL de hatanın meydana geldiği satırı belirtir. ERL, numarasız satırlar için o satırdan önce gelen ilk numaralı satın gösterir. ERL, etiketleri tanımaz. Bu iki fonksiyon genellikle bir IF ... THEN döngüsü içinde kullanılır.

AmigaBasic derleyicisinde, hata bir doğrudan mod yönergesinde oluşmuşsa, ERL komutu 65535 değerini alacaktır.

Aşağıdaki örnek, hata durumunda program akışını bir alt rutine dallandırıyor ve 55 kod numaralı hata oluşmuşsa ya da hata satın 90. satır ise 1 numaralı dosyayı kapatıp programın çalışmasına devam etmesini sağlar.

```
ON ERROR GOTO Hata


Hata:
IF (ERR=55) AND (ERL=90) THEN
CLOSE#l:RESUME
```

ERROR KOMUTU:

Kullanım ŞeklhERROR *hata-numarası*

Bu komutla, program hatalarını yakalayabileceğiniz gibi kendiniz de değişik hatalar için yeni hata numaralan yaratabilirsiniz.

Bunun için 256'dan yüksek bir sayı alıp, bunu program içinde ERROR komutuyla birlikte kullanmak gerekir. ON ERROR, bu özel hatayla karşılaştığında, sizi bu hata için tanımladığınız hata yakalama rutinine dallandıracaktır. Doğrudan modda Amiga BASIC 256'dan büyük hata numaralan için "unprintable enor" mesajını verir. 0-256 arasındaki hata mesajlarını Amiga BASIC kullanım kılavuzunun sonundaki ekler bölümünde bulabilirsiniz.

Çıktı penceresinde, doğrudan komut modunda bir hata kodunun karşılığını öğrenebilirsiniz. Bunun için kullanılacak komut şöyledir:

```
ERROR 15
```

Bu komutu yazıp Return tuşuna bastığınızda, hemen altında kodun karşılığı verilecektir:

```
String too long
```

EXP KOMUTU:

Kullanım Şekli: EXP(X)

Doğal logaritma tabanı olan e'nin (2.7182818284590), *X* kuvvetini hesaplar. *X* sayısı, tek veya çift yoğunluklu bir sayı olabilir. Eğer tek yoğunluklu sayı 88'den veya çift yoğunluklu sayı 709'dan büyükse, "overflow" hata mesajı verilir ve bilgisayarda temsil edilen en büyük sayı olan 3.402824E+38 sonuç olarak gösterilir.

Aşağıdaki örnek, bir döngü içerisinde e'nin 10, 20 ve 30 kuvvetini hesaplar:

```
FORI=10TO30STEP10
PRINT EXP(I)
NEXTI
```

Ve sonuçlan çıktı penceresine yazar:

```
2.718282
403.4288
59874.14
```

FIELD KOMUTU:

Kullanım Şekli:FIELD [#] *dosya-no, alangenişliği* AS *dizi-değişkeni ....*

Rastgele erişimli dosya buffer'ında, program değişkenleri için alanlar ayırır.

Bu alanın ne kadar büyük olacağını, parametre değişkenleriyle tanımlayabilirsiniz. Genellikle bu komut OPEN komutunun arkasından kullanılır, *dosya-no* parametre değişkeni, OPEN komutunda rastgele erişimli dosyayı açmak için kullanılan sayıyı belirtir, *alangenişliği,* yazısal dizi değişkenleri için ayrılacak karakter sayısı ile tespit edilir. Bu değer, herhangi bir tamsayı olabilir; ancak parametre değişkenlerinin toplam uzunluğu, ÖPEN komutu ile dosya yaratılırken belirtilen kayıt uzunluğunu aşmamalıdır. Tanımlı kayıt uzunluğu, 128 byte'dır. Aksi taktirde "FIELD OVERFLOW" hata mesajı alırsınız.

Aynı dosyada birden fazla FIELD yönergesi kullanılabilir. Program, tüm FIELD yönergelerini dikkate alır ve aynı anda geçerli olarak kabul eder.

FIELD komutunda kullanılan parametre değişkenleri, program değişkenleriyle LSET komutu kullanılarak eşitlenmelidir. Aşağıdaki programda, rastgele erişimli bir dosya açma işlemi ve FIELD komutunun işlevi gösterilmiştir.

```
ÖPEN "R",#l /TELEFONNO.DATA", 100
FIELD# 1,40 AS AD$,40 AS ADR$,20 AS TN$

  INPUT "ISIM";ISIM$
  INPUT "ADRES";ADRES$
  INPUT "TELEFON NO: ";TELNO$
  LSETAD$=ISIM$
  LSETADR$=ADRES$
  LSETTN$=TELNO$

PUT #1,1
CLOSE1
```

Öpen komutunun sonundaki 100 sayısı, kayıt için ayrılan buffer (tampon) büyüklüğünü göstermektedir. FIELD komutundaki üç ayn parametre değişkeni için ayrılan alanın toplamı, (40+40+20) 100'e eşit olmak veya aşmamak zorundadır. Ayrıca LSET komutuyla bu parametre değişkenlerini program değişkenlerine eşitlediğimizi görüyorsunuz.

FILES KOMUTU:

Kullanım Şekli: FILES *[directory]*

O anki directory içeriğini ekranda gösterir, *directory* parametresi olarak herhangi bir directory veya sürücü adını yazabilirsiniz. Sürücü adı veriliyorsa, isimden sonra iki nokta üstüste (:) koymayı unutmayın. Aynca CHDIR komutuyla herhangi bir directory içine girip, doğrudan FILES komutunu verebilirsiniz.

İsterseniz bu komutu birkaç örnekle tamamlayalım. O anda içinde bulunduğunuz directory'nin içeriğini görmek için:

```
FILES
```

yazmak yeterlidir. Bulunduğumuz directory'deki PROGRAMLAR adındaki alt directory'sinin içeriğini görmek içinse:

```
FILES "PROGRAMLAR"
```

yazılır. İlave bir disket sürücünüz varsa, buradaki dosyalara bakmak için ise:

```
FILES "df1:"
```

komutunu vermek gerekir. İlave disket sürücü olmadığında, dahili sürücüdeki bir "Data" adı verilmiş bir data disketinin içindeki dosyalan listelemek için de:

```
files "data:"
```

komutu kullanılır.

FIX KOMUTU:

Kullanım Şekli: FIX(X)

Ondalık bir sayının, virgülden sonraki ondalık kısmını atar; sadece tam sayı kısmını verir. INT komutuna benzer, ancak onun gibi negatif sayılan bir küçük negatif sayıya yuvarlamaz; sadece tam sayı kısmını verir.

Bunu her iki komutu da içeren bir örnekle açıklayalım. Negatif sayımız, -34.66 olsun:

```
PRINT FIX(-34.66)
PRINT INT(-34.66)
```

Sonuç:
-34
-35

FOR...NEXT KOMUTU:

Kullanım Şekli: FOR *sayaç değişkeni =başlangıç* TO *bitiş* [STEP *adım)* NEXT *[sayaç değişkeni) [.sayaç değişkeni)*

Bir dizi komutu, bir döngü içinde belli sayıda tekrarlar. Burada *sayaç değişkenleri ve adım değişkeni,* sayısal ifadelerdir. *sayaç değişkeni,* döngünün sayacıdır. Bu değişkene verilen *başlangıç* değeri, *bitiş* değerine eşit ya da büyük olana kadar döngü devam eder. Normalde *bitiş* değeri *başlangıç* değerinden daha büyük bir sayı olur.

FOR komutunda sayaç değerleri belir-, lendikten sonra, program NEXT komutuna gelene kadar normal olarak çalışır. NEXT komutuna geldiğinde, bu komutta belirtilen değişkene göre sayacın bulunduğu FOR komutuna geri döner. STEP ile *adım* belirtilmemişse, sayacın değerini bir arttırır ve bu döngü, sayacın değeri *bitişe* ulaşana kadar yinelenir. Bundan sonra program akışı NEXT komutundan devam eder.

Eğer FOR komutunda STEP'le beraber bir *adım* değeri kullanılmışsa, her döngüde sayacın değeri *adım* kadar arttırılır. *adım,* negatif bir sayı olarak verilmişse, döngü sayacının değeri her döngüde belirtilen sayı kadar azaltılır.

Bir FOR...NEXT döngüsü başka bir FOR...NEXT döngüsü içinde yer alabilir. Bunun için, herbir döngüde ayn bir sayaç değişkeni kullanılmalıdır. Eğer NEXT komutundan sonra, değişken adı yoksa son FOR komutuna dönülür. Aşağıda FOR...-NEXT için iki örnek yeralmaktadır.

```
1. ÖRNEK:
  FORX= 10 TO 50 STEP 5
  PRINT X
  NEXTX

2.ÖRNEK
  FOR X = OTO 100
  FORY = 50TO 100
  PRINT X;Y
  NEXT Y,X
```

1. Örnek yazılıp çalıştırıldığında, ekranda;

```
10
15
20

  50
```

sonucunu göreceksiniz. 2. Örnek ise,

```
  0  50
  0  51
  0                                  53
```

şeklinde devam edecek; iç döngü 100 olduğunda, dış döngünün X sayaç değişkeni 1 olacak ve iç döngü bu değerle bir kez daha tekrarlanacaktır. Örnekleri yazarak sonuçlarım görebilirsiniz.

FRE KOMUTU:

Kullanım Şekli:

```
FRE(-l)
FRE(-2)
FRE(JC)
```

Belirtilen bölgelerdeki boş bellek miktanı gösterir.

FRE(-l), sistemdeki toplam boş bellek miktarını; FRE(-2) ise, kullanılmamış stack boşluğunu (komutların çalışmak için kullandıkları bellek) gösterir, x'in, -1 ve -2 dışında herhangi bir sayı olabildiği FRE *(x)* formatında ise, Amiga BASIC'in data segment'inde ne kadar boş bellek kaldığını belirtir.

GET KOMUTU:

Kullanım Şekli:

GET [#] *[dosya-no) [,kayıt-no]*
GET(xl ,yl)-(x2,y2),dizi-adı [(index ,index ...,index])]

Bu komut için iki ayn format vardır. Bunlardan birincisi, PUT komutuyla kaydedilmiş rastgele erişimli bir dosyadan kayit çağırmak; ikincisi ise, ekrandan bir dizi bit değerini bir dizi içerisine almak için kullanılır.

Birinci kullanımda, GET komutu rastgele erişimli dosyadaki kayıtlan numarasına göre okur ve buffer'a getirir. Eğer bir kayıt numarası belirtmezseniz, son okunan kayıttan bir sonraki kayıt okunur. Kayıt numarası en fazla 16777215'e kadar çıkabilir ve bir değişkenle ifade edilebilir. GET yönergesini kullanırken EOF ile kayıtların bitip bitmediğini kontrol etmelisiniz.

Ekranla ilgili ikinci kullanımda ise, grafik parçalarını ekrandan alıp diskete kaydedebilirsiniz. GET komutu ekrandaki herhangi bir bölgedeki bitlerin değerini DIM ile belirtilen bir dizinin içine saklamanızı sağlar. Daha sonra PUT komutuyla bu diziyi tekrar grafik halinde ekrana getirebilirsiniz.

GET komutu, ekranda sol üst köşe *(xl,yl)* ve sağ alt köşe *(x2,y2)* koordinatlan ile belirtilen bir dörtgen alandaki resmin bilgilerini alır. Koordinatlar belirtildikten sonra, alandaki resim bilgileri *dizindi* ile belirtilen dizide tutulur. Ancak dizinin daha önce DIM ile tanımlanmış olması gerektiğini unutmayın. Dizi, yazısal dışında herhangi bir tipte tanımlanabilir ve tüm resmi tutabilecek kadar büyük olmalıdır. Dizi için gereken büyüklüğü hesaplamak için, aşağıdaki formülü kullanabilirsiniz:

bitplane sayısı* yükseklik* 2*INT«genişBc+16/16)+6

Genişlik ve yükseklik değerleri, piksel olarak verilir. Aşağıdaki program GET ve PUT komutlarının kullanımına örnek olarak verilmiştir.

```
DIM array% (966)
LINE(10,5)-(85,35),,b
LINE(30,10)-(37,15),,b
LINE(60,10)-(67,15),,b
CIRCLE (50,20),8
CIRCLE(50,18),30,,3.5,5.8
PAINT(50,20),3,1
GET (0,0) - (90,40),anay%

CLS
FOR x = 0 TO 5
FOR y = 0 TO 4
PUT (x * 100, y * 40),anay%
NEXTy
NEXTx
```

Evet, bu aylık da bu kadar. Gelecek ay bir başka döngü komutu olan GOSUB ... RETURN ile devam edeceğiz, Hoşçakalın

BU UTILITY'LERI TANIYOR MUSUNUZ?

PowerPacker3.1a turbo

Cem GENCER

Çeşitli konularda uğraşanlar kendi hazırladıkları dosyaları daha sonra kullanmak üzere arşivlemek isteyebilirler. Ya da programlarla uğraşanlar genelde programın diskette çok yer kaplamasından yakınırlar. Her iki sorunun da çözümü, gerekli dosyaları ya da programları sıkıştırarak saklamaktır.

Piyasada yukarıda bahsettiğim sıkıştırma işlemini gerçekleştiren bir sürü program mevcut. Bunlara Cruncher ya da Compacter adı verilir. Programların çalışma mantığı gayet basittir. Bir dosya ya da program içersinde aynı değerde olup, ard arda gelen byte'lar bulunarak, bunların bulunduğu yer bir tabloya saklanır. Böylece her byte 2-3 defadan fazla ardarda gelemez. Program ve dosyalarda da böyle eş değerde olan bölgeler çok olduğu zaman da sıkıştırma işlemi sonucunda bir hayli yer kazanılmış olunur.

Gelelim programımıza. **PowerPacker,** piyasadaki cruncher'lar arasında en iyilerden biri. Programın hem kullanımı basit ve kolay, hem de kendisi bir hayli hızlı. Özellikle şimdi açıklayacağım versiyon olan 3.1a eskilerine göre çok daha hızlı. Aynca programın en çekici özelliği script dosya kullanabilmesidir. Bu sayede sıkıştırılacak dosyalar önceden belirlenir ve sıkıştırma işlemi başlatılır. Her dosya sıkıştınldığı zaman diskete kaydedilir. Bu sayede saatlerce bilgisayarınızın başında beklemenize gerek kalmaz.

PROJECT MENÜ:

Load *:* Sıkıştırılacak dosyayı yüklemenize yarar.

Save *:* Sıkıştırma işlemi sonucunda yaratılan kısa dosyanın kaydedilmesinde kullanılır.

Delete *:* Eğer bir dosyayı hatalı sıkıştırdığınızı, bunu diskete kaydettikten sonra anlarsanız dosyayı silmek için bu fonksiyonu kullanabilirsiniz.

Sleep: Eğer CLI'da ya da WorkBench'te başka bir işlem yapmak ve ardından programa dönmek istiyorsanız PowerPacker'ı Run ile çalıştırdıktan sonra gerekli işlemlerinizi yapın. CLI ya da WB'e geçmek için bu fonksiyonu kullanın. Program ekranı yok olacak ve CLI ya da WB ekranında üzerinde PowerPacker yazan ince bir pencere açılacaktır. CLI ya da WB'te gerekli işlemleri yaptıktan sonra PowerPacker'a geri dönmek için bu pencerenin

üzerinde sağ mouse tuşu ile klik yapın. Sanırım ***About*** ve ***Quit*** fonksiyonlarını da tanıtmaya gerek yok!

PREFS MENÜ :

Command File I Data File : **Sıkıştırılacak** dosya tipini belirlemenizi sağlar. Yazı, resim ya da ses dosyaları sıkıştırıyorsanız, Data File'ı seçmelisiniz. Command File ise CLI ya da WB'ten doğrudan çalıştınlabilen program dosyalarında kullanılır. Program böyle bir program dosyasının istenildiğinde ekstra uğraşa gerek duyulmadan çalıştırılabilmesi için başına ufak bir program ekler. Bu ufak program sayesinde sıkıştırılmış olan dosya açılacak ve çalıştırılacaktır.

Decrunch Color: Program dosyalan sıkıştırdıktan sonra açılma işlemini belirtmek için ekranda bazı renkler flaş eder. Bu flaş eden rengin ne olacağına siz karar

verebilirsiniz. Flaşı kapamak için None'u seçin.

Color 0 : Zemin rengi flaş eder.
Color 1 : Yazı rengi flaş eder.
Pointer : Mouse rengi flaş eder.
Scroll: Varsa kayan yazı rengi flaş eder.
None : Flaş olmaz.

Efficiency *:* Bu alt-menü ile sıkıştırma yoğunluğunu belirleyebilirsiniz. Az yoğunluğun (Fast ya da Mediocre) daha kısa sürdüğünü her zaman aklınızda bulundurun. En yüksek yoğunluğu (Best) seçtiğinizde sıkıştırma bazen 2-3 saat bile sürebilmekte. Fakat buna karşı program %40-%70 kısalmaktadır. /

Color crunch *:* Sıkıştırma yapılırken ekranın flaş edip etmemesi içindir. /

Led crunch *:* Bu fonksiyonu seçtiğiniz zaman sıkıştırma yapılırken Power LED'iniz flaş edecektir.

Multitask : Program çalışırken bilgisayarınızda başka bir şeyle uğraşmak istiyorsanız, bu fonksiyonu seçerek istediğiniz diğer tüm işlemleri yapabilirsiniz. Fakat belirtmekte fayda var; cruncher programı 68000'i bir hayli meşgul ettiği için, diğer programlarla çalışmanız oldukça yavaş olacaktır. Tabii sıkıştırma işleminin de daha uzun süreceğini belirtmeme gerek yok.

RECRUNCH MENÜ ;

Recrunch file *:* Daha önce aşağıdaki listede bulunan cruncher programlarından herhangi biriyle crunch edilmiş olan dosyanın tekrar sıkıştırılmasını sağlar. PowerPacker'ın her versiyonu, TNM Cruncher vl.l, ANC Cruncher, ReloKit vl.O, HQC Cruncher v2.0, Mastercrunch v3.0 ve DragPack v 1.0

Decrunch Only *:* Yukandaki listede olan cruncher'lardan biriyle sıkıştırılan program açılarak kaydedilecektir. Eğer program farklı bir cruncher ile sıkıştırılmışsa, bir uyan mesajı ile karşılaşacaksınız. Eğer bir programın yazılarını değiştirecekseniz ve program sıkıştırılmış ise, bunu ilk önce çözmeniz lazımdır. Aksi halde programda geçen hiçbir yazıyı bulamazsınız.

HUNKLAB MENÜ:

Buradaki fonksiyonlar sayesinde, programın bazı parçalarının CHIP RAM'e, yani ilk 512 KByte'lık bölüme yerleşmesini sağlayabilirsiniz. Program parçaları üç

gruptur : **Code, Data** ve **BSS.** Code, sadece programın kendisini içerir. Data bölümünde programın kullandığı resim ve ses gibi bilgiler bulunmaktadır. BSS ise tanımlanmamış datalara verilen kısa addır. Bu bölgeye daha sonra program bazı değerler kaydeder ve bunları gerektiğinde okur.

Bir programın Data bölümünü her zaman Chip RAM'e aktarmakta fayda vardır. Code ve BSS için yerleşim yeri farketmez.

Remove Symbol I remove debug : Bazı programlama dilleri ve compiler programlan bir programı çalışabilir dosya haline çevirirken daha sonra oluşabilecek hataları düzeltmek için bu dosyaların içine semboller de kaydederler. Bu semboller komple çalışan bir programda sadece fazladan yer kapladıkları için gereksizdir ve çıkanlmalannda zarar yoktur. Bu iki fonksiyon da bu işi yapmaktadır.

Process & Crunch : Bu menüdeki ilk üç fonksiyon sadece tanım için kullanılır, bunlan bir dosyayı sıkıştırırken kullanabilmek için, bu fonksiyon yardımcı olacaktır. İstenilen dosya yüklendikten sonra üzerinde gerekli değişiklik yapılacak ve doğrudan sıkıştırılma işlemi başlatılacaktır.

Process file : Bu da bir önceki fonksiyon gibi çalışır. Aralarındaki tek fark, bu fonksiyonun sadece modife etmesi ve diskete kaydetmesidir. İlk fonksiyon bildiğiniz gibi bir de sıkıştırma işlemi yapıyordu.

SCRIPT MENÜ:

İşte programı diğer cruncher programlanndan ayıran menüye geldik. Burada gerekli tüm işlemleri ilkönce bilgisayara tanıtmalısınız. Program, bunların sıralarım aklında tutacaktır. Daha sonra sıkıştırılma başlatıldığında, menülerde yaptığınız herşey sırasıyla gerçekleştirilecektir. Bu sayede, birden fazla programı sıkıştırırken hep bilgisayara bakmanız gerekmez.

Clear Script fonksiyonu, daha önce hazırlanan bir script dosyasını hafızadan siler. ***List*** *script* ile hazırlamış olduğunuz script dosyasının içeriğini işlem basamak sıralanyla ekranda görebilirsiniz. ***Destination directory*** ile script hazırladığınız zaman, sıkıştırılan dosyaların kayıt edileceği directory'i belirlemelisiniz.

Start recording ile, hafızada yeni bir script dosyası oluşturabilirsiniz. Script dosyası oluştururken menüler aracılığıyla seçtiğiniz tüm fonksiyonlar uygulanmayacak, sadece dosyaya menü isimleri ve gerektiğinde de dosya isimleri kaydedilecektir. ***Stop recording*** ile kaydı başlatılmış bir script dosyası kapatılır. Bu dosya hafızada kullanıma hazır bekler. ***Delete Last*** ile script hazırlarken son yaptığınız işlemi silebilirsiniz. Son olarak ***Execute script*** fonksiyonu, hafızada bulunan script dosyasını çalıştıracaktır. Hafızada script dosyası yoksa, uyan alırsınız. Script dosyası çalışmaya başladığında ekran rengi maviden griye dönüşecektir.

Menüler bu kadar. Sıkıştırma işlemini başlattıktan sonra, bunu durdurmak ve iptal etmek için sol mouse tuşunu basılı tutarak sağ tuşa basmanız gereklidir. Script işlemini durdurmak için ise menü çubuğuna gelerek sağ tuşa basmanız yeterlidir.

Program sıkıştırılırken aşağıdaki pencerede programın ne kadarının işlendiği, ne kadar kaldığı ve kazanç oranı % cinsinden bildirilmekte. Eğer kazanç oranı (Gained %...) negatif bir değer ise program sıkıştırılamamış ve aksine biraz da uzamış demektir.

Son olarak devamlı kullandığınız resim, ses ya da yazı dosyalarını bu programda da sıkıştırmama tavsiyemizi tekrarlayarak konuyu bağlayalım. Hoşçakalın.....

X-COPY III PROFESSIONAL

Amiga'da gelmiş geçmiş en iyi copy programlarından olan X-COPY, durmadan kendisini yeniliyor. Neredeyse iki ayda bir yeni versiyonu çıkan programın geçtiğimiz ay PROFESSIONAL versiyonu satışa sunuldu. Öteki versiyonlarından büyük farkhlıkları bulunan PROFESSIONAL, yine en çok kullanılan utilitylerin arasına girdi. Üretici firma CACHET'in yüzünü oldukça çok güldüren program, kartuşu sayesinde şu anda kopyalayamadağı hiç bir program yok. Ülkemizde bulunan versiyonundaki bazı yeni özelliklerinden bahsetmek istiyorum. Özellikle menülerin tamamı değişmiş. Copy modlarının ve tool kısmının menüleri pulldown menüler haline getirilmiş. Özellikle ötekilerinde bulunmayan yeni copy modu BAMCOPY çok iyi düşünülmüş. Sadece dolu trackları kopyalayan bu mod sayesinde, artık tam dolu olmayan disketleri çok kısa zamanlarda kopyalayabiliyorsunuz. Verify hatalarında yazım işlemini tekrar deneyebiliyorsunuz. 'CHECKDISK' seçeneği, niha^, yet tool menüsünden ayrılarak ana ekrana başlı başına bir seçenek olarak konulmuş. Yeni özelliklerden bir diğeri de 'DISKINFO'. Disketin boş ve dolu tracklannı gösteren bu seçenekle beraber, directory alma seçeneği de konulmuş. Directory seçeneğinde, dosya adlarını ve u/unluklarını bile görebiliyorsunuz. Eğer böyle giderse yakında FILECOPY* modlu X-COPY'nin gelmesi an meselesi. Crackerlann yaptığı X-COPY 3'teki bazı özellikler, bu versiyonda vok. Mesela ZAPDISK" ve disk driver'ları açan İNIT DF1-' yok. Mouse işaretçisini isteğimiz yere kilitleyen sağ mouse seçeneği, bu versiyonda mevcut.

Gün geçtikçe gelişen X-COPY'nin yeni versivonlannı merakla bekliyoruz. X-COPY'nin programcısı FRANK NEUHOUS uzun zamandan beri X-COPY'den başka bir program yapmıyor. Tüm zamanını bu copy programına adayan FRANK bakalım gelecekte neler yapacak. Bunu bize zaman gösterecek.

CYGNUS-ED

Cem GENCER

Yazı ve mektup yazma şekilleri çağın gelişmesine ayak uyduruyor. Bilgisayarların da çıkmasından sonra yazı artık kalemle değil de, bilgisayar klavyesi kullanılarak yazılmaya başladı. Macintosh'dan sonra Amiga'nın da çıkması ile, eskiden çok uğraşılarak yapılan dizgi işlemi artık çocuk oyuncağı haline geldi. Bilgisayarı olan herkes, kolaylıkla dizgi ve baskı hazırlık işlemlerini yapabilir hale geldi. Herhalde Guthenberg yaşasaydı hemen evine bir Amiga, bir lazer yazıcı ve gerekli programları hiç düşünmeden alırdı.

Masaüstü Yayıncılık alanında kullanılmak üzere, Amiga'da bir sürü yazım programı çıkmıştır. Bunlar temel olarak iki gruba ayrılır: ASCII yazım programları ve profesyonel dizgi/yazım programları. İlk gruba giren yazım programlarının en basiti, WorkBench'in editörü ve NotePad'dir. Ayrıca ÇuickEd, CygnusEd ve benzerleri de bu gruba girerler. Diğer gruptaki programlardan biri hepinizin tanıdığı ProWrite'dır. Bunlar, daha çok mektup yazmak, basım için dizgi hazırlamak amacıyla kullanılabilir. Bu tür programların bazılarında ingilizce bir sözlük mevcuttur. Eğer ingilizce mektup vs. hazırlıyorsanız, yazınızdaki kelimeler kontrol edilir ve İngilizceye göre gramer ya da yazılım hataları varsa bunlar gösterilir. Yazı içinde sonsuz sayıda değişik font kullanılabilir. Ayrıca bu gruba giren bazı programlarda yazının içine resim de eklemek mümkün.

Birinci gruba giren programlar ise yazıyı sırf ASCII olarak kaydettiğinden, bunlar daha çok program ya da batch-file (örnek: startup-sequence) hazırlamakta kullanılır. Basic, C ya da Assembler ile uğraşanlar, programlarını ilkönce böyle bir yazım programında hazırlayabilir ve bunu daha sonra compiler ya da interpreter'da yükleyerek hazırlanan programın çalışmasını sağlayabilirler. Bu tür yazım programlarına text-editör de denir. Bunların en hızlısı ve iyisi birazdan açıklayacağım, CygnusEd'dir. İster bir batch dosya yaratın, isterseniz bir program yazın; sonuçta hız önemli bir faktördür. Bu yüzden, CygnusEd rakiplerinden öndedir. Amiga'nın önemli bir birimi olan Blitter kullanılarak, maksimum hıza ulaşılmış ve yavaşlıktan oluşan kayıplar da minimum'a indirilmiştir. Ayrıca fonksiyonların çokluğu da, artı bir puan sayılır. Amiga'nın multi-tasking özelliğini kullanan bu program, gerektiğinde resete kadar istendiği kadar ardarda çalıştırabilmek için devamlı hafızada kalarak programcılara büyük bir kolaylık daha sağlamaktadır; fakat bu konuya daha sonra değineceğiz.

Bu kadar övdükten sonra artık programı açıklamaya geçebilirim. İşin en sıkıcı kısmı da burası. Ne de olsa 8 ana menü, 100 fonksiyon ve alt-menüleri açıklamak biraz zaman alacak. Bu yüzden Amiga bilginiz olduğunu varsayarak menüleri kısa kısa açıklayacağım. Anlayamadığınız yerler olursa WorkBench ve CLI kurslarını okumanızı tavsiye edebilirim.

>» PROJECT MENÜ:

Bu menüdeki çoğu fonksiyon, diğer utility programlarındaki fonksiyonlarla aynıdır. *Öpen new* ile ikinci, üçüncü, ... CygnusEd pencereleri açabilir ve aynı anda en fazla 20 pencerede 20 farklı dosyayı inceleyebilir, değiştirebilir ya da hazırlayabilirsiniz. Eğer pencereler açarak yüklediğiniz değişik dosyalardan birini editlemek istiyorsanız, o dosyanın bulunduğu pencereyi klikleyerek aktif hale getirmeniz gerekir. Ayrıca her pencere için özel parametre ayarı yapabilirsiniz, *Inclυde file,* disketteki bir dosyayı o an bulunduğunuz penceredeki yazı dosyasının sonuna sekler. *Save block tofile* ile, işaretleyeceğiniz yazı bloku diskete ayrı bir dosya olarak kaydedilir. *Change current directory* ile çalışma directory'sini değiştirebilirsiniz. Bu CLI'da kullandığınız CD komutuyla aynı işleve sahiptir. *Print block* ile işaretlenen blok, *Print file* ile de disketteki bir yazı dosyası yazıcıya gönderilir. *Save&Quit,* o an üzerinde çalıştığınız dosyayı, diskete en son kayıtta kullanılan ismiyle kaydeder ve programdan çıkar. Unutmayın, *Quit* ya da *Save&Quit* ile programdan çıkarsanız ve *Environment* menüsündeki *Hot-Start Enabled* fonksiyonu açık ise, programı tekrar disketten yüklemenize gerek kalmaz. Bunun için gerekli fonksiyonu zaten yazımın içinde tanıttım. *Quit&Die* ise, *Hot-Start Enabled* fonksiyonu hangi konumda olursa olsun, programı bir daha çalıştırmamak üzere terk etmenizi sağlar.

Her iki yazıcı fonksiyonunda da karşınıza bir pencere çıkar. Burada baskının kaç defa yapılacağını belirleyebilirsiniz. Ayrıca Print block seçtiğiniz zaman, karşınıza çıkacak olan kayıt penceresinin Drawer kısmına 'PRT:'yazmalısınız.

>>>ENVIRONMENT MENÜSÜ:

Bu menü, üç alt menüye ayrılmıştır. Bunları aşağıda detaylı olarak bulabilirsiniz.

> **GLOBAL SETTINGS** :

Screen height alt menüsü ve buna ait seçeneklerle ekranda gösterilecek satır adeti, piksel olarak belirlenir. Bildiğiniz gibi her normal Amiga yazı satın 8 piksel yükseklikte olmaktadır. İzin verilen yükseklikler piksel olarak 256, 260, 268, 276, 284, 292, 1000 (custom) ve Interlace modu açılarak bu değerlerin iki katlandır. 1000 piksellik custom modu Desk-top publishing (masa-üstü yayıncılık) için özel olarak hazırlanan A-2500 ve son günlerin hit'i A-3000'de özel bir monitör yardımıyla tam sonuç vermektedir.

Screen width ise, ekran yatay çözünürlüğünün piksel olarak değerini belirlemek için kullanılır. 640, 656, 672, 688, 704 ve 800 (custom) piksellik yatay çözünürlüklerde çalışabilmek mümkündür. Fakat sonuncusu olan 800 piksel için, yine özel donanım gerekir.

Macro definitions alt-menüsündeki fonksiyonlar yardımıyla, istediğiniz bir tuşa makro tanımlayabilirsiniz. Makrolar, devamlı tekrarlanması gereken işlemler için çok yararlı olurlar. 100000 satırlık bir yazı dosyasında her satırın başındaki karakterin silinip, yerine başka bir karakter koymanız gerektiğini düşünün. Bu işlem, saatlerinizi boş yere harcayacaktır. Oysa bu işi hızlandırmak için işlemi bir defa makro olarak herhangi bir tuşa atadıktan sonra, devamlı o tuşa basmanız yeterli olacaktır. Makroları istediğiniz uzunlukta

tanımlayabilir, bir makrodan daha önce hazırladığınız bir makroyu çağırabilirsiniz.

Force custom screen ile, EXEC işletim sistemi izin verdiği takdirde (hafıza yeterliyse) program penceresi için ayrı bir ekran kullanılır. İzin olmadığı zamanlar CygnusEd, o an aktif olan ekranda pencere olarak açılacaktır.

Begin short invocation macro ve *BeglEnd definition* ile bir makroyu tanımlamaya başlayabilirsiniz. Program, sizden önce makroyu atayacağınız tuşu isteyecektir. Bundan sonra da makroyu tanımlamanız ve yine Beg/End definition fonksiyonunu kullanarak makro tanımlama işini kapamanız gerekmektedir. Makroyu tanımlarken, makroyu her çağırışınızda yapılmasını istediğiniz şeyleri sıralarıyla yapmalısınız. CygnusEd bunları sıralarıyla ezberleyecektir. *Clear definition,* adından da anlaşılacağı gibi hafızada bulunan tüm makroları temizler ve bunların çağrılması için kullanılan tuşlara da eski işlevleri geri koyar. *Load definitions,* makro tanımlamalarını yükler; *Save definitions* ise, o an hafızadaki makro tanımlamalarını diskete kaydeder. *Define startup macro* ile CygnusEd çalıştırıldığı zaman yapılacak tüm ayarlamaların otomatik olarak yapılması sağlanır. Bunlar ekran ayarlamaları, boyutları gibi Environment dosyasına doğrudan kaydedilmeyen parametrelerdir. Startup macro'su tanımladıktan sonra, bunun bir sonraki kullanımda otomatik olarak işleme sokulması için, *Save Environment* ile diskete kaydetmelisiniz. Startup macro'sunun tanımlaması da, normal makro tanımlamaları gibidir. *Quote key* fonksiyonu, normalde karakter basan bir tuşa makro tanımladığınız zaman kullanılabilir. Eğer makro tanımlamasını atadığınız tuşun gerçek işlevini kullanmak istiyorsanız, Quote Key'i seçtikten sonra gerekli tuşa basabilirsiniz.

Amiga, bildiğiniz gibi multi-tasking olarak çalışan bir bilgisayar. Bu, aynı anda birkaç işle uğraşabilmesi demektir. Bu da size aynı anda farklı birkaç programla birden çalışabilmeyi sağlamakta. Yapılan her farklı bir işleme task adı verilir. Her task için ayn bir öncelik değeri vardır. EXEC işletim sistemi, öncelik değeri en yüksek olan işleme öncelik tanır, diğer işlemleri de değerlerine göre sıraya koyar. CygnusEd'in öncelik değerlerini değiştirmek istiyorsanız, *Priority* alt-menüsündeki *Set priority'i* kullanmanız gerekecektir.

Auto Save yardımıyla, belli zaman aralıklannda üzerinde çalışılan dosya, diskete son kayıt ismiyle kaydedilir. Bunun süresini alt-menüden, *Set timer* fonksiyonunu çağırarak ayarlayabilirsiniz. *Every xx min.* fonksiyonunu da açarsanız, program xx'in gösterdiği dakika kadar sonra, kayıt yapmak isteyip istemediğinizi soracaktır. Menüde xx yerine *Set timer* ile ayarladığınız süre dakika olarak gözükecektir. Normali 15 dakikada birdir.

Colours alt-menüsünden, ekrandaki renklerin ayarlamaların ya da birbirleri içinde yer değiştirmelerini sağlayabilirsiniz. *Çycle colors* ile kullanılan yazı, zemin ve menü renklerinin yer değiştirmelerini sağlayarak isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. *Adjust colors* ile, istediğiniz renk paletini zevkinize uygun ayarlamanız mümkün. Uygun renkler seçerek, gözünüzün yorulmasını minimuma indirebilirsiniz. Aynca uygun renklerle Interlace'deki titreme de azalacaktır.

Use WorkBench colors, temel WorkBench renklerinin kullanılmasını sağlamakta.

File Save method ile, üç ayn kayıt yöntemi belirleyebilirsiniz. *Simple saves,* normal kayıta verilen isimdir. *Safe saves* ise.

kayıttan sonra dosyayı hafızaya yükleyerek karşılaştırma yapacak ve böylece kayıtta hata olmuşsa aynı dosya tekrar kayıt edilecektir. Bu sayede dosyanın hatalı kaydedilmesi engellenir. Ayrıca *Backup to *.bak* ile kaydedilen dosya ikinci bir isimle tekrar kaydedilir. Gerçek dosya bozulursa, bu ikinci dosya yüklenerek kullanılabilir. Kaydedilecek ikinci dosyanın ismi, birinci dosyanın isminin sonuna '.bak' uzantısının eklenmesinden oluşur.

Icon creation ile WorkBench'ten kullanmak üzere, her kaydedilen dosyaya ait bir de icon kaydedilir. Bu sayede WorkBench'teyken disketteki yazı dosyalarının isimlerini görebilmeniz mümkün. Ayrıca bu dosyalan More programı ile WorkBench üzerinden yükleyip içeriklerini inceleyebilirsiniz.

Hot-Start Enabled kullanıldığında, Quit ya da Save&Quit ile programdan çıktıktan sonra tekrar programa dönmek istediğinizde yüklemek yerine belli bir tuş kombinasyonuna basmanız yeterlidir. Bu tuşlar <RETURN>, <sol SHIFT> ve <sol AMIGA> tuşlarıdır. Fakat böyle çalışmak için ekstra hafızaya ihtiyaç vardır.

Keypad=movement? ile, nümerik klavyede alt kısımlarında yön işaretleri (oklar) olan tuşlara basıldığında, ekran içeriği istenen yöne doğru kayar.

Select font alt-menüsü yardımıyla, ekranda topaz fonttan başka fontun kullanılmasını sağlayabilirsiniz. Farklı font kullanmak için, ana diskette fonts directory'si ve istenen font'lann olması şarttır. Ayrıca Topaz 80 ve 60'lık fontları yüklemeden kullanmanız mümkün.

Load ve *Save environment* ile parametreler, disketin 's' directory'sine "CEDDEFAULTS" ismiyle seçilen menüye yüklenecek ya da kaydedilecektir.

> **FİLE SETTINGS** :

Tab Size ile, TAB tuşuna her basışta kaç karakter atlanacağı ayarlanır. *Customize Tabs* seçildiğinde, karşınıza TAB cetveli çıkacaktır. Burada, yazıdaki TAB kolonlannın başlangıçlarını ayarlayabilirsiniz. TAB olması istenen kolona denk gelen çizgi işareti mouse ile kliklenir.. *Set right border, Word wrap* modu açıldığında kelimelerin hangi kolondan itibaren alt satıra aktarılacağını belirlemek için kullanılır. Ayarlayacağınız çizgi bir bakıma kağıdın sağ kenarı (marjini) olacaktır. Bu sayede yazılarınızın daha düzenli olmasını sağlayabilirsiniz. *Set scroll jump* ile her kayma işleminde ekranda kaç piksel kaydırılacağı belirlenir. Bu değer ne kadar büyük olursa, ekran içerikleri o oranda hızlı kayacaktır. *Insert mode* açıldığında, kelime arasına giriş yapabilirsiniz. Bu mod açıkken satır ortasında yazacağınız bilgiler, kursor'un bulunduğu yerden itibaren araya sokularak ekrana yazılır. Insert modunu kapadığınızda, girdiğiniz yazılar o an üzerinde bulunduğunuz karakterin üzerine yazılır. Bu şekilde hatalı bir satırı silip tekrar girme yerine gerekli yerlerde üzerine yazarak düzeltmek mümkün olur. *Tabs=spaces?* ile, yazınızı yazarken TAB tuşuna her basışınızda Tab size ile belirlenen miktar kadar boşluk konur. Diğer durumda ise, araya sadece bir marjin kodu konularak Tab size'da belirtilen miktar kadar bir atlama sağlanır. *Editable file* yardımıyla, bir dosyanın daha sonra değiştirilmesini engelleyebilirsiniz. Ayrıca CLI'dan Protect komutu kullanılarak bir dosya değiştirelemez konumuna getirildiyse ve bu dosya üzerinde değişiklik yapmak istiyorsanız, dosya yüklendikten sonra bu mod kapalı olacaktır. Bunu açtıktan sonra- dosyayı istediğiniz gibi değiştirebilir ve tekrar diskete kaydedebilirsiniz.

> **VIEW SETTINGS** :

Status line alt-menüsü ile, menü çubuğunda bazı yardımcı bilgilerin gözükmesini sağlayabilirsiniz. *OnlOff* ile, durum göstergecini kapayabilirsiniz. *Changes,* bir dosya üzerinde yapılan değişiklik adedini gösterir. *Pages,* yüklü olan dosyanın kaç ekran kapladığını belirtir. *Show ASCII values,* o an üzerinde bulunduğunuz karakterin sayısal ASCII kodunu gösterir.

White spaces ile, bazı özel karakterlerin de ekranda semboller olarak gözükmesini sağlayabilirsiniz. Bu özel karakterler TAB. boşluk, Satır sonu kodları/RETURN tuşuna basılan yerler ve ESC kodlandır. Bunlardan herbiri, değişik bir sembolle ekranda gösterilecektir. ESC kodlan, sadece bir karakter olmadığından bu kod dizisinin dökümü gözükecektir. Bu sayede, şaşırmadan CLI'da ya da yazıcıda basılmak üzere özel kodlan da (italik, bold, altı çizili yazı, yazı ve zemin renkleri seçimi, vb.) kullanmanız mümkün kılınmış.

Scroll bar, ekranın kenarındaki kaydırma çubuğunun yerini belirlemenize yarar. Bunu ister sağa, ister sola koyabilir; isterseniz de kapayabilirsiniz. Fakat bu kaydırma çubuğu yardımıyla, çok uzun bir dosyanın istediğiniz yerine kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

Set scroll borders, ekranda kayma bölgesini belirlemenize yarar. Bu normalde görünmeyen bir bölgedir ve bu kısmın içinde bir yer kliklenip mouse işaretçisi bölgenin dışına çıkarıldığı zaman, ekran içeriği mouse işaretçisinin gittiği yöne doğru kayacaktır.

>>> SPECIAL MENÜ :

View Operations alt-menüsünde, yazının ekranda görülmesiyle ilgili bazı fonksiyonlar vardır. İlk iki fonksiyon, farklı yazım pencereleri kullanırken çalışır ve bir önceki ya da bir sonraki pencereye geçilmesini sağlar. *Split* ise, aktif olan pencereyi iki pencere haline dönüştürür. Yaptığınız girişler, her iki pencerede de gözükecektir. *Expand* ise üzerinde çalıştığınız ekranı büyütür. *Grow* ve *Shrink* de, aktif olan yazım penceresinin ekranda görülen kısmı adım adım büyütülür ya da küçültülür.

Format alt-menüsü, yazının ekranda düzenlenmesi için kullanılır. *Withfill* seçildiğinde, sağ ekran sınınna eriştiğinizde bütün kelimeler ortalanır ve aralardaki boşluklar gerekli yerlerde genişletilir. Bu sayede satır tam olarak ortalanır ve kenarlarda da boşluklar kalmaz. *Withoutfill* ise, boşluk ayarlamalan yapmaz ve yazıyı olduğu gibi bırakır.

DoslARexx Interface alt-menüsü aracılığıyla, istediğiniz CLI komutlarını çağırabilirsiniz. Bu sayede, bu gibi işler için CLI'a dönmenize gerekmez. *Send DoslARexx* seçildiğinde, tanımladığınız komut dizisi duruma göre CLI'a ya da ARexx'e gönderilir. ARexx, bazı programlar arasında bilgi ve dosya alış-verişini diskete kayıt yapılmadan sağlayan bir ara birim programıdır. ARexx ile yazacağınız ufak programlar sayesinde, Dos'un izin verdiği tüm işlemleri yapabilirsiniz. Fakat bunun için, ARexx programının yüklü olması ve aralannda bilgi aktarılacak programların ARexx'i kullanabilmeleri gerekir.

Install DoslARexx command ile, istediğiniz Dos komutunu ya da ARexx programını bir fonksiyon tuşuna (<F1>-<F10>) tanımlayabilirsiniz. *Load ve Save Dos/ ARexx command* hazırlanan fonksiyon tuşu tanımlamalarını diskete kaydeder. Bundan sonraki 10 alt-menü fonksiyonu, istediğiniz DOS komutunu ya da ARexx programını çağırmanıza yarar.

Yazınıza klavyeden girilmesi mümkün olmayan bir ASCII kod eklemek isterseniz, bunun için Enter ASCII fonksiyonunu kullanmalısınız. *Center cursor* ile, kursoru ekran satırlarında dikeyde ortalayabilirsiniz. *Center line* ise, bir satır içinde kursoru yatayda ortalar. *Repeat keylmenu,* son çağnlan menü fonksiyonunu ya da tuş görevini tekrarlar.

Find matching bracket, daha çok C programcılarının işine yarar. Kursor bir parantez açma ya da kapama işareti üzerinde ise, bu fonksiyon ile bu paranteze ait ters parantezi bulabilirsiniz.

Mark Location 1,2 ve i fonksiyonları ile, yazı dosyası içinde üç ayn yeri işaretleyebilirsiniz. Daha sonra *Jump to Mark 1, 2* ve *3* fonksiyonları ile kursor işaretlediğniz yerlerden birine gidecektir.

>>>CUT/ PASTE MENÜ:

Mark block ile, bir yazı bölgesi daha sonra kesmek ve başka yerlere kopyalanmak üzere işaretlenir. *Mark columnar block* ise, ekrandan karesel bir yazı bölgesini işaretlemekte kullanılır. Her iki işaretlemede de, yazılar işaretleme bölgesinin başından itibaren negatif olarak gösterilir. Ok tuşlan yardımıyla bölgeyi istediğiniz yönlerde genişletebilir ya da daraltabilirsiniz. *Cut block* ile işaretlenen bölge hafızaya alınır ve ekrandan o kısım silinir. Bunu, bazı satırlann ya da kelimelerin yerini değiştirmek için kullanabilirsiniz. *Copy block* ise, ekrandan markalanan bölgeyi silmeden hafızaya kopyalar. *Insert,* hafızaya kopyaladığınız bölgeyi kursorun bulunduğu yere basar. *Save block to file* ise hafızaya kopyalanan bölgeyi diskete kaydetmenizi sağlar.

Change Case block ile işaretlediğiniz bir blok içindeki küçük harfler büyük, büyük harfler de küçük harf haline getirilir. *Delete word* ile, kursorun üzerinde bulunduğu kelime; *Bek Spc Word* ile de, bir önceki kelime silinir. Her iki fonksiyonu geri alan fonksiyonlar da *Undelete word* ve *Unbck Spc Word'dür. Delete Line* ile üzerinde bulunduğunuz satır komple silinir. *Delete to EOL* da o anki satırda kursordan satır sonuna kadar siler. *Undelete line* ile silinen bir satın geri getirebilirsiniz.

>> SEARCH/REPLACE MENÜ:

Normalde bazı karakterleri aramak veya bazı karakterleri başka karakterlerle de-,ı/ğiştirmek istiyorsanız, bu karakterleri te-'" ker teker yazı içinde aramanız gerekir. Fakat CygnusEd'de bu da düşünülmüş ve bir arama/değiştirme menüsü eklenmiş. *Repeat search backwards* ile son yapılan arama işlemi geriye doğru tekrar edilir. *Repeat search fonvards* ise, arama işlemini ileriye doğru tekrar eder. Arama işleminde, aranacak karakter dizisini *Search for ...* ile tanımlamanız gerekir. *Repeat replace,* son yapılan değiştirme işlemini tekrarlamak için kullanılır. *Replace,* arama ve değiştirmede aranacak diziyi ve bunun alacağı yeni hali belirlemek için kullanı lir.

Change case letter, üzerinde bulunduğunuz karakterin büyük/küçük harf modunu değiştirir. *Change case block'tan* farkı, burada karakterin işaretlenmesine gerek olmamasıdır. *Change case word,* aynı işlemi tüm bir kelime üzerinde uygular. *Upper case word* bütün bir kelimedeki harfleri büyük harflere, *Lower case word* ise küçük harflere çevirir. *Undo,* son yapılan işlemi geri alır. *Redo* sayesinde, Undo ile yapılan bir hareket geri alma işlemi iptal edilir. Undo ve Redo ile 200 işlem öncesine kadar geri gidebilirsiniz.

>>> MOVE MENÜ:

Bu menüdeki fonksiyonlar, yazının istediğiniz bir yerine daha çabuk ulaşmanızı sağlar. Bildiğiniz gibi, yazı içinde hareket etmek için ya ok tuşlarını ya da mouse'u kullanmanız gerekli.

Jump to Line ile, istediğiniz bir satıra doğrudan gidebilirsiniz. *Jump to byte,* dosya içinde istediğiniz bir karaktere gitmenizi sağlar. Fakat burada karakterin baştan itibaren kaçıncı karakter olduğunu tanımlamalısınız. Unutmayın Return kodlan (satır sonu) da bir karakterdir.

> **SHIFT-CURSOR KEYS** :

Burada <SHIFT> ve cursor yani ok tuşlarına basarak ekran başına, sonuna satır başına ya da sonuna gidebilirsiniz.

> **ALT-CURSOR KEYS:**

<ALT>tuşu ile ok tuşuna basarsanız, kursor istenilen yönde 12 karakter hareket edecektir.

> **CTRL-CURSOR KEYS** :

Burada da dosya başına, sonuna, bir önceki ya da bir sonraki kelimenin başına gitmek için ok tuşuyla beraber <CTRL> tuşuna basmalısınız.

Programda, bütün parametre dosyalarının <S> direetory'sinde saklandığını belirtmeliyim. Ayrıca CygnusEd'in bulunduğu bazı disketlerde programın kendi özel fontları ("CEDFONTS") mevcuttur. Bunlar hem görünüş olarak daha güzeldir, hem de daha rahat okunabilirler. Değişik boyutları (punto) da bulunduğundan, bir satırda normalden çok karakter satın görünmesi de mümkündür.

Program kendini CLI'dan ayırdığından, çağnldıktan sonra istenen başka programlar da aynı anda yüklenerek çalıştırılabilir. Başka programlarla CygnusEd arasında geçiş yapmak için. <Sol Amiga> ve <N> ya da <M> tuşlarına basmalısınız. Bu son bilgi, Amiga'da birden fa/l^program Çalıştırıldığında devamlı kullanılabilir.

Hoşçakalın....,

OKUYUCU MKULR

✉

Derginizi ilk sayısından itibaren özenle takip ediyorum. Türkiye'de büyük bir boşluğu tam anlamıyla kapatıyor. Sürekli daha iyi olma eğilimi içindesiniz ve başarıyorsunuz. Tek "anormal" olan fiyat. Benzerlerinin yanında gerçekten anormal, ama içeriği bu kusuru kısmen örtüyor. Yedinci sayınızda AMOS kursuna başlamışsınız. İnanın ben ve diğer Amiga'cı arkadaşlarım çok sevindi buna. AMOS tek kelimeyle mükemmel bir program; bunu açıklamanızda öyle. Sizden istediğim. AMIGA için neredeyse temel program sayılabilecek AMOS'a daha geniş yer vermeniz (en az 5-6 sayfa). Çünkü AMOS, her Amiga'cı için edinilmesi gereken bir program. Ayrıca her sayıda bir adet AMOS programı vermeniz çok iyi olur. İnanın sırf bu yüzden en az yedi sekiz arkadaşım derginizi almaya başladı. Son öğrenmek istediğimse, "CONFLICKT" ile "THE FİNAL CONFLICT" aynı oyunlar mı, yoksa iki ayrı oyun mu? Çünkü 6. sayınızda, minik bir kolon halinde "THE FİNAL CONFLICT" adlı oyunu açıkladınız. 7. sayınızda ise "CONFLICT" adlı oyunu tanıttınız. Bu ikisi birbirine çok benziyor. Gelecek sayılarınızda kapsamlı ve gerçekçi savaş-strateji oyunlarının açıklamalarını yaparsanız çok sevinirim.

Harun TUNÇEL
ERZİNCAN

☞Sayın TUNÇEL,

Artık birçok okuyucumuzun dergimizin çıkış amacını anladığına inanıyoruz. AMOS kursunu hazırlayan arkadaşlarımız yakında örnek programlar da vermeye başlayacaklarını söylediler. O zaman AMOS'a ayıracağımız yer de artmış olacak

"CONFLICT" ve "THE FİNAL CONFLICT" iki ayrı oyun. Şu anda Türkiyede bulunan, "CONFLICT" isimli oyun. "THE FİNAL CONFLICT" ise henüz gelmedi. İlkinin oldukça gelişmiş bir versiyonu olan bu oyunun önümüzdeki günlerde (belki de siz bu satırları okurken) geleceğini umuyoruz.

✉

Sayın AMIGA DÜNYASI ilgilileri, Okuyucu mektupları köşesinde birçok ilginç konuya ve soruya cevap verdiğinizi görüyorum. Böyle yararlı bir köşe açarak bizleri aklımıza takılan konularda aydınlattığınız için teşekkürler.

Benim de öğrenmek istediğim birkaç konu var.

1- AMIGA 500'lerin bazılarında BFA cipi (Enhanced Chip Set) olduğunu, bazılarında ise bu chip'in olmadığını duydum. BFA chip'inin olması bize ne yarar sağlar?

2- Bilgisayar alırken (AMIGA 500) nelere dikkat etmemiz lazım ?

3- İngiliz klavye ile Alman klavye arasında ne fark var ?

4 4. sayınızda verdiğiniz gibi tekrar hediye disketi vermeyecekmisiniz ?
Teşekkürler

MUSTAFA DOĞANCI

☞Sayın DOĞANCI,

Sorularınızı ilgili arkadaşlarımız sizin için araştırdılar, umarız yeterince aydınlatıcı yanıtlar bulmuşlardır.

1- Big Fat Agnus cipi, orijinal Fat Agnus cipinin geliştirilmiş bir modelidir ve yaklaşık 1.5 yıldan beri satılan Amiga'larda bu çip bulunmaktadır. Bu cipin eski Fat Agnus'a göre üstünlüğü, kullanabildiği dahili bellek miktarının 1 MB olmasıdır. Böylece bilgisayar daha fazla miktarda grafik işlemleri yapabilir ve animasyonlar gösterebilir. A 3000'in içindeki Fat Agnus cipinin kapasitesi ise 2 MB'a çıkarılmıştır.

2- Şu anda piyasada iki tür bilgisayar bulunmaktadır. Biri Teleteknik garantili olan A-500'ler, diğeri de Teleteknik garantisi bulunmayan ve biraz daha ucuza satılan A-500'ler. Belki fiyat farkı yüzünden Teleteknik garantisi bulunmayan A-500'ler daha cazip gelebilir. Fakat en ufak bir arızada bile karşılaşacağınız faturalar oldukça pahalı olduğu için, Teleteknik garantili bilgisayarlar daha avantajlıdır.

3- Alman klavyede fazladan birkaç tane tuş bulunmakta ve return tuşu biraz daha ufaktır. Bunun sebebi de Alman alfabesinde fazladan birkaç karakter olmasıdır. Bir de Alman klavyede 'Y' ve 'Z' tuşlarının yeri değişmiştir. Yani Y tuşuna basınca Z harfini, Z tuşuna basınca da Y harfini yazarsınız.

4- Sürprizlerin sonu gelmez. Bekleyin ve görün...

Sayın AMIGA DÜNYASI yetkilileri, Derginizi birinci sayıdan itibaren sürekli takip etmekteyim. Önce böyle güzel, kaliteli ve yararlı bir dergi çıkardığınız için teşekkür eder, Herki sayılarda başarılar dilerim.

Benim sorunum programlarla ilgili. Amiga Basic'te yaptığım programları Extras disketinden başka bir diskete kaydedebilirmiyim ? Ve tabii ki nasıl ? Ayrıca bu programları Extras disketine kaydedersem, disketi silme gibi bir zararı olur mu ?

Cevabınız için şimdiden teşekkür eder, başarılar dilerim.

TOLGA ALİK AYA

☞Sayın ALİKAYA,

Mektubunuzdan anladığımız kadarıyla Workbench dizimizi yeterince dikkatli takip etmiyorsunuz. Amiga Basic'le çalışırken programınızı istediğiniz diskete kaydedebilirsiniz. Bunun için, önce bir disket formatlayın. Ondan sonra programınızı SAVE ederken oluşan kutucuğa 'DFO:' yazdıktan sonra programınızı, istediğiniz bir ismi yazarak kaydedin. Eğer Extras'a kaydetmek istiyorsanız; önce disketin bir kopyasını çıkarın, sonra gereksiz fileları silerek disketi boşaltıp kullanın. Eğer bunu yapmadan programınızı Extras'a kaydederseniz disketiniz silinmez. İyi çalışmalar.

AMIGA SALTASI

* *BLOOD MONEY:*

Psygnosis'in meşhur shoot'em up'ı BLOOD MONEY'de kullanabileceğiniz cheat tuşları aşağıdadır. Tuşlara arka arkaya basmalısınız.

HELP / DEL : Bölüm bitirme.
DEL / HELP : Sonsuz enerji.
HELP / 1 : Sonsuz para.

* *PLATOON:*

Oyunun başında klavyeden HAMBURGER'i girerseniz, sonsuz hakla birlikte 'F1'e basılınca bölüm atlamanızı sağlayan cheat mode'a sahip olursunuz.

**STRYX:*

Yine bir Psygnosis oyunun hilesi. Oyunda sonsuz enerjiye sahip olmak isterseniz HELP tuşuyla beraber 'M' tuşuna basın.

* *BOMBER:*

Pilot adı kısmına 'KYLIE' yazarsanız istediğiniz mission'dan başlayabilirsiniz.

* *SİM CITY.*

Bu mükemmel şehir simülasyonunda kısa yoldan para kazanmak istiyorsanız, aşağıdaki yolu deneyin. Her yılın Aralık ayında vergiyi %20'ye çıkarın, Ocak ayında ise sıfıra indirin. Böylece Şehir sakinlerini kızdırmadan para kazanabilirsiniz.

**STUNT CAR RACER:*

Yarış sırasında rampalardan atlarken joystick'i ileri itmeyin. Aksi takdirde bir kaç turdan sonra motorunuz infilak eder ve yarışı kaybedersiniz.

* *RAMBO 3:*

SLYVESTER STALLONE'nin meşhur filmi RAMBO 3'ün oyununda istediğiniz ademeye gidebilmeniz için skor tablosuna 'RENEGADE' yazın. Bundan sonra 1, ve 3 tuşlan ile kademe atlayabilirsiniz.

* *PREDATOR:*

Oyunu oynarken 'F10' tuşuna basarsanız full enerjiye sahip olursunuz.

* *CADAVER:*

Oyun esnasında 'F2' tuşu ile haritayı istediğiniz kadar görebilirsiniz.

**NEVERMIND*

Tam 256 level'ı olan bu oyunda, sanıldığı gibi her level için bir değil birden fazla password var. Fazla yer kaplamaması için sadece bir password yazıyoruz. İlk 64 level'm kodlan şöyle:

0	MMMRHM	32	MPMNHM
1	AMMRHA	33	APMNHA
2	HMMRHH	34	HPMNHH
3	VMMRHV	35	VPMNHV
4	PMMRHP	36	PPMNHP
5	GMMRHG	37	GPMNHG
6	IMMRHI	38	IPMNHI
7	RMMRHR	39	RPMNHR
8	WMMRHW	40	WPMNHW
9	NMMRHN	41	NPMNHN
10	ZMMRHZ	42	ZPMNHZ
11	TMMRHT	43	TPMNHT
12	LMMRHL	44	LPMNHL
13	QMMRHQ	45	QPMNHQ
14	BMMRHB	46	BPMNHB
15	FMMRHF	47	FPMNHF
16	UMMRHU	48	MIMZHM
17	XMMRHX	49	AIMZHA
18	KMMRHK	50	HIMZHH
19	SMMRHS	51	VIMZHV
20	EMMRHE	52	PIMZHP
21	CMMRHC	53	GIMZHG
22	VMMRHV	54	IIMZHI
23	OMMRHO	55	RIMZHR
24	DMMRHD	56	WIMZHW
25	JMMRHJ	57	NIMZHN
26	ZHMWHZ	58	ZIMZHZ
27	THMWHT	59	TIMZHT
28	LHMWHL	60	LIMZHL
29	QHMWHQ	61	QIMZHQ
30	BHMWHB	62	BIMZHB
31	FHMWHF	63	FIMZHF

* *DRAGON'S LAIR II:*

Oyuna başlayınca P tuşuna basıp oyunu pause edin. Bundan sonra aşağıdaki kelimeleri yazıp RETURN'e bastıktan sonra oyunu, tekrar P tuşunu kullanarak başlatın.

"GET MORDROC DIRK"

Yalnız bazen ilk defa da olmayabilir, onun için gerekirse iki defa denemeyi ihmal etmeyin. Ayrıca kelimeleri yazarken tuşlara iyice bastırın. Çoğu zaman ikinci defada çalışıyor. Ondan sonra oyunu sonuna kadar izleyebilirsiniz. İyi eğlenceler.

* *SENTINEL*

Birçok bilgisayar meraklısının tanımadığı çok eski ve çok güzel bir oyun vardır, Sentinel. Şimdi size içinde tam onbin oyun alanı bulunan bu güzel programdan birkaç Landscape kodu veriyoruz.

```
5439-89891878
5466-76510673
5506 - 65499695
5535 - 44058240
5570 - 48064586
5603 - 75057253
5635 - 96053966
5672- 12845240
5720-31645472
5769 - 53606456
5798 - 88584077
5846 - 97869234
```

* *PROWRITE:*

Normalde 'LOAD' penceresinden bütün directory'i göremezsiniz. Gözüken bütün dosyalar PROWRITE'ın kendi formatındaki dosyalarıdır. Eğer dosya yükleyeceğiniz disketin bütün directory'sini görmek istiyorsanız, 'ALT' tuşuna basılı tutarak 'ÖPEN' seçeneğini seçmelisiniz.

**WORKBENCH*

Workbench ekranındayken window'ları sistemin izin verdiğinden daha küçük ya da daha büyük boyutlara getirmek için, <sol Amiga> ve <N> tuşlarına beraber basarak window'un büyüklüğünü ayarlayabilirsiniz.

AMIGA DOST

CAN ÖZTÜRK

CLI kursumuzu sürekli takip edenler, geçen ay komutların açıklamalarını bitirdiğimizi hatırlayacaklardır. İşin teorik kısmını tamamladıktan sonra, bu aydan itibaren CLI kullanımını pekiştirmeye yönelik uygulamalara geçiyoruz. Vereceğimiz örnekler fazla karışık olmayacağından, yeni başlayanlar da bunlardan yararlanabilirler.

*i>CLI ve Shell'deki komut ve tuş kombinasyonlarından daha önce pek fazla bahsetmemiştik. CTRL ve ESC tuşlarıyla sağlanan bu özellikler sayesinde CLI'yi daha rahat kullanmak mümkün hale geliyor. Aşağıda bu özelliklerin bir listesi yeralmakta:

CTRL-H BACKSPACE
CTRL-I Kursoru bir tab pozisyonu sağa kaydırır (sadece CLI)
CTRL-J Kursoru bir alt satırın başına götürür
CTRL-K Kursoru bir satır yukarı götürür (sadece CLI)
CTRL-L CLI veya Shell penceresini temizler
CTRL-M RETURN tuşu ile aynı
CTRL-N ALT tuşuna basarak çıkan karakterleri aktif hale getirir
CTRL-0 Normal karakterleri aktif hale getirir
CTRL-X Satırı siler
CTRL- Dosya sonunu belirtir

Yukarıdaki kombinasyonları girerken CTRL tuşuna ve ilgili tuşlara aynı anda basın.

(ESC)C CLI veya SHELL penceresini siler
(ESC)[0m Bütün seçimler iptal edilir
(ESC)flm Bold (kalın) yazı karakteri seçilir
(ESC)[2m Yazı karakterleri için 2 nolu WB rengi (siyah) seçilir
(ESC)[3m İtalik yazı karakteri seçilir
(ESC)[30m Yazı karakterleri için 0 nolu WB rengi (mavi) seçilir
(ESC)[31m Yazı karakterleri için 1 nolu WB rengi (beyaz) seçilir
(ESC)[32m Yazı karakterleri için 2 nolu WB rengi (siyah) seçilir
(ESC)[33m Yazı karakterleri için 3 nolu WB rengi (portakal) seçilir
(ESC)[4m Underline (altı çizili) yazı karakteri seçilir
(ESC)[40m Arkaplan için 0 nolu WB rengi (mavi) seçilir
(ESC)[41m Arkaplan için 1 nolu VVB rengi(beyaz) seçilir
(ESC)[42m Arkaplan için 2 nolu WB rengi (siyah) seçilir
(ESC)[43m Arkaplan için 3 nolu WB rengi (portakal) seçilir
(ESC)[7m Yazı arkaplanı renkli hale gelir
(ESC)[8m Yazı görünmez hale gelir
(ESC)fnu CLI veya Shell penceresinin genişliği n karakter genişliğine ayarlanır
(ESC)[nt CLI veya Shell penceresindeki satır sayısı n piksel olarak seçilir
(ESC)[nx Paragraf boşluğu n pixel olarak seçilir
(ESC)[ny Tepeye olan uzaklık n piksel olarak seçilir

ESC komutlarını girerken, önce bir defa ESC tuşuna basın ve arkasından yukarıda belirtilen kod'lan girip RETURN tuşuna basın. İsterseniz ESC komutlarını ECHO komutu içinde de kullanabilirsiniz. Burada ESC tuşuna basmanız gerekmiyor. Örneğin:

1> echo "*e[3m **bu italik bir yazıdır"**

Dikkat ederseniz ESC yerine *e karakterlerini kullandık.

Eğer CLI'yi yükler yüklemez, yukarıdaki seçeneklerden biri seçili halde başlamasını istiyorsanız, S direetory'si içinde yeralan CLI-Startup dosyasını ED ile aşağıdaki şekilde değiştirin:

1> run ed df0:s/CLI-Startup
prompt "(ESC)[32m%N> "

Dosyayı yeni haliyle diskete kaydettikten sonra, **system** direetory'si içinde yeralan CLI ikonunu kliklediğinizde, CLI penceresinde yazıların siyah olduğunu farkedeceksiniz. Aynı işlemi Shell-Startup dosyasıyla da yapabilirsiniz.

^Genel olarak bir komutun adını değiştirmek çok basittir. Bu iş için ya rename komutu kullanırsınız ya da hiç yorulmadan herhangi özel bir programla işinizi görürsünüz. Ancak bu işlem bir kimsenin kendi adını mahkeme kararıyla değiştirmesine benzer ve herhangi bir komutun adını değiştirmenin sakıncaları olabilir. Eğer adını değiştirdiğiniz komutu eski adıyla seript dosyalarında sıkça kullanılmışsanız, başınıza iş açmış olursunuz. Çünkü dosyayı çalıştırabilmek için, dosyada yeralan her komutu yeni ada göre değiştirmeniz gereklidir. Öte yanda adlan uzun olan komutları yazmak da pek zevkli değil. Burada sizlere iki değişik çözüm önerebilirim. Birinci yol ASSIGN komutuyla bir komutu herhangi bir adla görevlendirmek. Örneğin:

1> assign e: execute

komutunu verdikten sonra hem execute komutunu hem de ona göre daha kısa olan e: adını execute yerine kullanabilirsiniz.

Bu arada, daha önceden Shell-Startup dosyasına bakarken ALIAS adlı bir komut gözünüze çarpmış olabilir. Daha önce komutları tek tek anlatırken bu komuttan hiç sözetmedik. Gerçekten de C directory'sine baktığınızda burada böyle bir komutun **ye**ralmadığını göreceksiniz Çünkü alias komutu, shell programının bir parçası ve Shell'i CLI'den üstün kılan en önemli özelliklerden bir tanesi. Alias komutu size önereceğim ikinci yol.

İngilizce'de takma ad anlamına gelen Alias, DOS komutlarını değişik etiketlerle (ad) çağırmak için kullanılıyor. Böylece yukarıdaki örnekte olduğu gibi, mahkemeye gidip gerçek adınızı değiştirmeye gerek kalmıyor. DOS komutu derken sadece komutun adını kastetmiyorum. Argüman veya parametreleriyle çalışmaya hazır bir komutu istediğiniz bir etiketle çağırıp çalıştırabiliyorsunuz. Hemen buna bir örnek verelim.

1> type s startup-seqıience

komutunu sıkça kullandığınız varsayalım. Hayatı kolaylaştırmak için şu komutu yazabilirsiniz.

1> alias s-s type s/startup-sequence

Artık yeni bir komutunuz oldu. İstediğiniz zaman s-s yazarak type s/startup-sequence komutunun yaptığı işi yapan komutunu zu çalıştırabilirsiniz. Bunun için önce alias komutunu, ardından yeni komutun etiketini ve en son olarak da yeni komutun yapacağı işlemi DOS komutu olarak yazıyoruz. Daha önce verilmiş alias komutlarını ve bu komutların fonksiyonlarını görmek için alias komutunu yazdıktan sonra RETURN tuşuna basın.

Shell-Startup dosyasında aşağıdaki alias komutları yeralmakta:

alias xcopy copy [] elone
alias endshell endeli
alias pro execute s:spat protect []
alias sdate execute s:spat setdate []
alias ren execute s:dpat rename []
alias clear echo "*E[0;0H*E[J"
alias reverse echo "*E[0;0H*E[41;30m*E[J"
alias normal echo "*E[0;0H*E[40;31m*E[J"

Burada endshell komutunun endeli komutunun bir kopyası olduğu görmek sizi şaşırtabilir. İsterseniz alias ile BASIC diline benzer komutlar yaratabilirsiniz. İşte size birkaç örnek:

1> **alias cls echo** "*ec"
komutundan sonra, cls yazdığınızda ekran temizlenecektir. Bu işi nasıl yaptığımızı herhalde yukarıda bahsettiğimiz ESC komutlarını okuduktan sonra anlamışsınızdır. *e ESC komutunu belirtirken c seçeneği ekranın temizleneceğini belirtiyor.

1> alias mtl mount rad:
1> alias mt2 system/rormat drive rad: name radwb
1> copy * to ram:mount-rad
mt1
mt2 (CTRL-)
1> execute ram:mount-rad

Burada mtl ve mt2 komutları sayesinde RAD disk'i açma işlemini kolaylaştırdık. Rad'ı mount komutu ile sisteme bağladıktan sonra formatlama yapmasanız da olur. Üçüncü satırda ED'i yüklemeden nasıl script dosyası yarattığımızı görüyorsunuz. * İşareti klavyeyi belirtiyor ve klavyeden yazdığımız komutlar, dosya sonunu belirten CTRL- tuşlarına bastığımız anda, RAM'daki mount-rad dosyasına (o anda yaratılıyor) yazılıyorlar. Bu dosyayı dördüncü satırdaki komutla çalıştırarak, sonucu kendiniz de görün. İsterseniz RAM yerine DFO yazarak dosyanın diskete kaydedilmesini sağlayabilirsiniz.

1> alias eli echo "*e[80u*e[0x*e[0y*e[3lt"
komutundan sonra eli komutunu verdiğinizde eli penceresinin sınırlarının kaybolduğunu göreceksiniz. Ekranı eski haline döndürmek için (ESC) tuşuna sonrada c tuşuna basın.

Sonuç olarak alias komutuyla komutların gerçek adını koruyarak daha rahat bir CLI ortamı yaratabiliyorsunuz.

»Şimdi de size birkaç ufak CLI numarası göstereyim. Geçenlerde, PC sahibi bir arkadaşım bana iftiharla bilgisayarının konuştuğundan bahsetti. Ben de ona Amiga'nın da bu işi pekala yapabildiğinden hatta Amiga'nın herhangi bir program yüklemeye gerek olmadan kendi içindeki konuşma aracıyla sesler çıkarabildiğinden bahsettim. Arkadaşım bunun nasıl olduğunu merak edince oturduk Amiga'nın başına ve CLI'ye girdik:

1 > mount speak:

Amiga'nın dahili konuşma aracı olan speak-handler'ı böylece sisteme bağladık.

1> copy * to speak:

Klavye'den yazacaklarım artık speak-handler'a gitmeye başladı ve arkadaşımın yüzünde bir şaşkınlık ifadesi belirdi. Belli ki işin bu kadar kolay olacağını tahmin etmiyordu.

Disketlerinizin içindeki değerli programların listesininin ekrandan kayıp gitmesi yerine daha kalıcı bir çözüm istiyorsanız bunların listesini yazıcıdan çıkarmayı düşünebilirsiniz. Bu işlemi iki değişik yoldan yapabailirsiniz. Birinci yol:

1> **dir > prt: opt a**

fakat bu işlem çok hızlı gerçekleşir ve liste olduğu gibi yazıcıya yollanır. Bunun için ikinci yolu kullanarak, directory'yi ed ile istediğiniz biçimde düzenleyip kaydedebilir ve sonradan type komutu ile yazıcıdan bastırabilirsiniz. Önce aşağıdaki edlist adlı script dosyasını ed ile yazdıktan sonra kaydedip **execute edlist direetory** komutuyla çalıştırın:

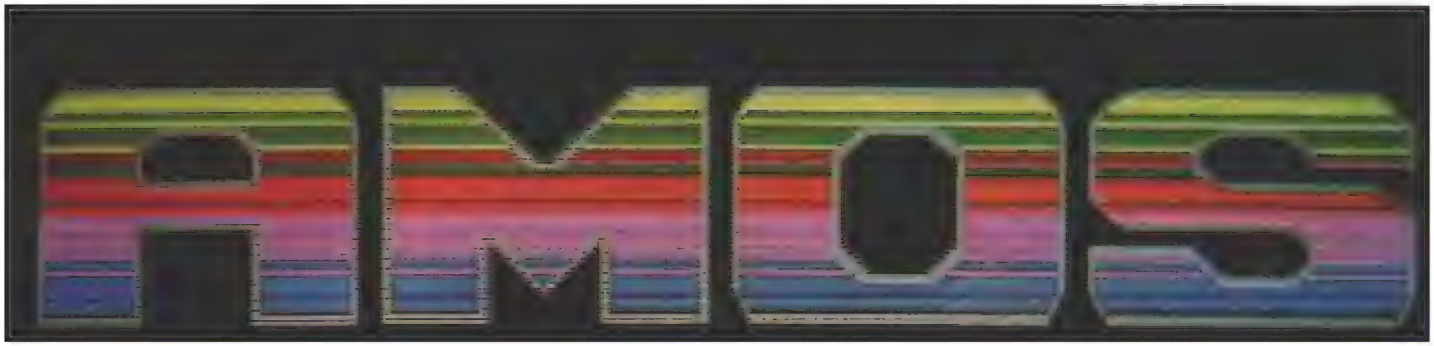
.key directory
dir >ram:dirdosyası <directory>
run ed ram:dirdosyası
delete ram:dirdosyası

Ed ile işiniz bittikten sonra dirdosyası adlı dosyayı (ESC)-x ile diskete kaydedin ve aşağıdaki komutu verin.

1> type > prt: df0:dirdosyası

Aynı işlemi list komutu için de yapabilirsiniz. Bunun için aşağıdaki script dosyasını kullanın.

.key direetory
list >ram:listdosyası <directory>
run ed ram:listdosyası
delete ram:listdosyası



OSMAN&SERDAR

Bu sayımızda. AMOS Basic dilinin grafikle ilgili komutlarını anlatmaya çalışacağız. Amiga, gerçekten grafik bakımından diğer ev bilgisayarlarından daha üstün. Ayrıca Amiga. hem grafiklerin hızlılığı, hem de renk çözünürlüğü bakımından COMMODORE firmasının Amiga'dan önce çıkarttığı bilgisayarlardan çok daha gelişmiş. Amiga, bilgisayar dünyasına yeni bir grafik anlayışı getirdi ve grafikle uğraşan kullanıcılara yeni bir dünya açtı. Grafik işlemleri çok basitleştirildi; bunun için kendi içine, yani ROM'una grafikle ilgili ayrı bir kütüphane yerleştirilirerek grafikle ilgili program yapmak kolaylaştırıldı. Fakat bunu kullanmak için, ya makine kodunu ya da C dilini öğrenmek gerekmekte. Amiga Basic bu konuda hem yetersiz, hem de çok yavaş kalıyor. Bize sorarsanız, grafikle ilgili programlarda en iyi dil, AMOS Basic.

Amos Basic, ROM'daki komutları birleştirerek size daha kolay komutlar ortaya çıkartıyor. Kolayca daire, poligon, elips gibi şekilleri ekrana yansıtılabilir. HAM moduna AMOS ile ulaşılabilir ve doğrudan bu modda çalışabilirsiniz. Görünen ekrandan daha büyük bir grafik alanı yaratabilir ve scroll olayı da eklenebilir. Kısacası Amiga'nın grafikle ilgili hemen hemen tüm özellikleri, AMOS ile kullanılabilir.

Grafik komutlarını açıklamaya, her ekran için geçerli olan komutlar ile başlayacağız sonra daha da ilerleyerek değişik grafik alanlarının nasıl tanımlanabileceğini öğreneceğiz.

Tabii ki, grafikte en önemli olan noktalardan biri renktir. Amiga'nın ekrana yansıtabileceği renk sayısı, değişik özel grafik alanlarına göre değişir. Renklendirme olayı, birkaç ekranın (en fazla 6) üst üste gelmesiyle gerçekleşir. Bu, iki renkten 4096 renge çıkabilir. Fakat normalde 5 ekran üst üste getirilerek yapılan grafik ekranında, 32 renk kullanabilir. Renk sayısını hesaplamak kolaydır. Eğer 5 ekran üst üste geliyorsa, 2^5=32 renk kullanılır; 3 ekran üst üste geliyorsa, bu grafik ekranında 2^3=8 renk kullanılır anlamına gelir. Kısacası hesaplama, [2^(ekran sayısı)] olarak yapılır.Kullanılan renkler, renk register'larından alınır. Renk register'lan, renk değerlerinin olduğu adreslerdir. Renk register'lan $dffl80'den başlar ve 32 tanedir. Amiga, ekranlar açıldığında bu register'lardan renk değerlerini alarak grafiği renklendirir.

AMOS, size aynı anda 64 tane rengi ekıana yansıtabilme özelliğini vermiştir. AMOS'un özel renk register'lerınden bazılarını şöyle sıralayabiliriz.

0 AMOS ekranının dışının rengi
1 AMOS ekranının sayfa rengi
2 yazı rengi
17 mouse işaretçisinin 1 .rengi
18 mouse işaretçisinin 2.rengi
19 mouse işaretçisinin 3.rengi

AMOS'da renk register'lan ile yapılan işlemler; INK, COLOUR ve PALETTE komutları ile yapılmaktadır.

INK KOMUTU:

[INK (çizgi),(sayfa),(dış)] olarak kullanılır. Amiga'da grafik renklendirmede, 32 adet renk registeri kullanılır. Renk register'larında bulunan sayıya göre noktalar renklenir. AMOS'da renk değerlerini register'lara yerleştirmek için, COLOUR komutunu kullanırız.INK komutu ile de, şekillerin hangi register'lardaki rengi alacağı belirlenir. 'Çizgi', çizgi renginin kaçıncı renk register'ında olttuğunu belirtir. O register'daki renk, çizgi rengini belirler.

Amiga, normalde 32 register kullanmasına rağmen; AMOS size, 0 dan 63'e kadar renk sayısı kullanma olanağı vermiştir. Böylece HAM modunda, tüm renkleri kullanma olanağı sağlar.

'Sayfa' şekli, doldurmada kullanılacak arka plan renginin renk register'ını belirler. Diğer bir deyişle, [SET PATTERN] komutu ile belirlenmiş desene verilecek arka planının renk register'ıdır. 'Dış' ise, kapalı bir şeklin sınırının dışındaki alanın renk register'ını belirler. Şeklin sınırlarının belirlenmesini, [SET PAINT] komutu ile sağlayabiliriz. [INK 2,3,4] komutu, renk olarak 2. renk register'ındaki rengi kullan; 3. renk register'ındaki rengi arka planda kullan ve 4. renk register'ındaki rengi, şeklin dışında kullan demektir. INK komutundaki değişkenler renk numarasını değil, kaçıncı renk register'ı kullanılacağını belirler.

```
Curs Off: Flash Off
Z=0: V=15:X=20:Y=20
Set Pattem 0 : Set Paint 1
Colour 1,$0
Repeat
Ink V,0,Z
BarX,YToX+50,Y+10
X=X+10
Y=Y+10
V=V-1
z=z+ı
Until V=0
End
```

Bir [INK]komutunda, herhangi bir değerin yerinde sadece virgül varsa; o değer, eskisi gibi kalır. Sadece verilen diğer değerler değişir. [INK „5]sadece 'dış' değeri değiştirir ve diğer renkler aynı kalır.

COLOUR KOMUTU:

[COLOUR (renk registeri),$(renk değeri)] olarak kullanılır. Bu komut, Amiga'nın 32 renk register'ına renk yüklemeye yarar, 'renk registeri', kaçıncı renk register'ı olduğunu belirler. .

Renk değerine gelince. Bu, biraz karışık. Doğada renkler kırmızı, yeşil, mavi renk üçlüsünün karışımından oluşur. Kırmızı ile yeşili karıştırdığımızda ortaya san çıkması gibi. Amiga'da da renk değerleri, bu üç ana rengin karışımından alınır. Üç ana renkten her birine 15'lik bir değer verilmiştir. O'dan 15 değerine gidildikçe renk açılır.

Renk değerini verirken, hexadecimal (onaltılık sayı sistemini) sayı sistemini kullanırız.

HEX0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1011 12131415

Sayı değeri $XXX olarak verilir.İlk sayı kırmızıyı, ikinci sayı yeşili ve üçüncü sayı da maviyi belirler. Renklerin değerlerini verirken, 0 en koyu, F en açık anlamına gelir.Yani sayının büyüklüğü, rengin açıklığını gösterir. $ffO açık kırmızı ile açık yeşili karıştır anlamına gelir ve sonuçta çıkan renk, sarıdır.

Aşağıdaki tabloda, birkaç renk listelenmiştin

HEX	RENK
$000	Siyah
$f00	Açık Kırmızı
$800	Koyu Kırmızı
$ff0	Sayı
$0f0	Yeşil
$f0f	Violet
$fff	Beyaz
$666	Gri

Eğer gri rengi, 5. renk register'ına yerleştirmek istiyorsanız, [COLOUR 5,$666] yazmalısınız. INK komutunda, 5.register'ı kullandığınızda gri olduğunu görürsünüz. Sayfa rengini değiştirmek isterseniz, 1. register'ı değiştirmelisiniz. [COLOUR 1,$000], sayfa rengini siyah yapar.

```
Curs Off: Flash Off
F=$0
Set Pattern 5 : Set Paint 1
Colour 1 ,$0
Ink 2,5,7
Bar 100,100 To 200,200
Repeat
Colour 5,F
F=F+(Z)
IfF=$FThenZ=-1
IfF=OThenZ=1
Wait5
Until Mouse Key
End
```

=COLOUR KOMUTU:

[(değişken) = COLOUR ((renk registeri))] olarak kullanılır. Komut, 0 ile 31. renk register'ında bulunan renk değerini 'değişken'e atar.

```
Curs Off: Flash Off
C=Colour(0)
A=Colour(l)
B=Colour(2)
Repeat
C=C+1 :A=A+1 :B=B+1
Locate 0,0: Print "dis ekran rcngi=";Hex$(Colour(0)3)
Locate 0,1 : Print "sayfa rengi=";Hex$(Colour( 1 ),3)
Locate 0,2 : Print "yazi rengi=";Hex$(Colour(2),3)
Colour0.C
Colour 1 ,A
Colour 2,B
Wait 10
Until Mouse Key
```

PALETTE KOMUTU:

[PALETTE renk listesi] olarak kullanılır. PALLETE, COLOUR komutuna benzer, ama daha da geliştirilmiştir. Renk değerlerini, renk register'larına yüklemeye yarar. Sadece bir komutla birden fazla renk değerini girebilme özelliği vardır. Böylece, 64 tane register için ayrı ayrı COLOUR komutu kullanmak gerekmez.

[PALETTE $ff0,$F00,$666] yazıldığında, ilk üç register değeri değiştirilir. PALETTE komutundaki değer değişimi, 0. register'dan başlayarak yapılır.

Diyelim ki; sadece, 0 ile 3. renk registeri değişecek ve aradaki register'lar değişmeyecek. Bunun için, [PALETTE $666,,,$400] yazmalısınız. Komutta, boş bırakılan değerler değiştirilmez; sadece verilen değerlerin register'lan değişir.

```
Palette $FFF,$FFF,$0
Print "YAZI"
```

Şimdi biraz da çizimle ilgili komutlara göz atalım.

GR LOCATE KOMUTU:

[GR LOCATE (x),(y)] olarak kullanılır ve grafik kursorunun yerini belirler. Yani çizimin nereden başlayacağı, bu komutla belirtilir. 'x', x koordinat değerini belirler. Bu da, başka özel bir ekran açılmamış ise, 0 ile 320 arasında değişir, 'y' ise, y koordinat değeridir ve normal koşullarda 0 ile 200 arasında bir değer alır. Bunun anlamı, AMOS'un normal ekranında 200*320 tane nokta olduğudur. Tabii ki, diğer ekranlarda bu 640*200 ya da 640*400'e kadar çıkartabilmektedir.

```
Colour 1,$0
Curs Off
Gr Locate 100,100
Draw To 200,200
```

=XGR

=YGR KOMUTLARI

[(değişken) = XGR] [(değişken) = YGR] olarak kullanılırlar. Grafik kursorunun yerini değişkenlere atarlar.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Circle 100,100,20
Print Xgr,Ygr
```

PLOT KOMUTU:

[PLOT (x),(y),(renk register'ı)] olarak kullanılır. Çizimin en kolay ve en temel komutlarından biridir. Ekrana tek bir nokta koymaya yarar. 'x', x koordinatının değerini; 'y', y koordinatının değerini ve 'renk register'ı' da hangi renk register'ının kulanılacağını gösterir. Verilen değerlere karşılık gelen yere, verilen renk register'ından renk değerini alarak bir nokta koyar. Eğer renk register'ı verilmezse, INK komutu rengini değiştirmeden, noktayı, verilen değerlere koyar.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Repeat
Plot Rnd(319),Rnd(199),Rnd(16)
Until Mouse Key
```

=POINT KOMUTU:

[(değişken)=POINT((x,y))] olarak kullanılır. Verilen değerlerdeki renk değerini değişkene yükler.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Circle 100,100,20
Paint 100,100,1
C=Point(100,100)
Print "100,100 KOORDİNATLARINDAN RENK REGİSTERI=";C
```

DRAW KOMUTU:

DRAW komutu, ekrana çizgi çizmeye yarar. [DRAW (X1),(Y1) TO (X2),(Y2)] olarak kullanıldığında; X1, Y1 koordinatından başlar ve X2, Y2'ye kadar düzgün bir çizgi çizer. [DRAW TO (X3),(Y3)] olarak kullanıldığında da, son kalınan yerden (grafik kursorundan) X3, Y3 değerine kadar devamlı bir çizgi çizer.

```
Curs Off : Flash Off
Colour 1,$0
XE=l
YE=2
VE=l
TE=3
Z=0
Repeat
InkRnd(16)
Draw X,Y To V,T
If X>310 Then XE=-(Rnd( 10))
If Y> 190 Then YE=-(Rnd( 10))
If V< 10 Then VE=(Rnd(10))
If T<10ThenTE=(Rnd(10))
If V>310ThenVE=-(Rnd(10))
If T>190 Then TE=-(Rnd(10))
If X< 10 Then XE=(Rnd( 10))
If Y< 10 Then YE=(Rnd(10))
X=X+(XE)
Y=Y+(YE)
V=V+(VE)
T=T+(TE)
Z=Z+l
If Z=200
Cls:Z=0
Endlf
Until Mouse Key
```

BOX KOMUTU:

[BOX (X1),(Y1) TO (X2),(Y2)] olarak kullanılır. Ekrana boş bir dikdörtgen çizmeye yarar. XI, Yİ dikdörtgenin sol üst köşesinin koordinatları;X2, Y2'de dikdörtgenin sağ alt köşe koordinatlarıdır.

```
Rem dikdörtgen boyutlarini mouse pointer ile ayarlayin
Do
If Mouse Key=l
KOOR
X1=X:Y1=Y
Gr Writing 2
While Mouse Key=l
BoxXI.YIToX.Y
KOOR
BoxXl,YIToX,Y
Wend
Gr Writing 1
BoxXl,YIToX,Y
Endlf
Loop
Procedure KOOR
Shared X,Y
X=X Screen(X Mouse): Y=Y Screen(Y Mouse)
EndProc
```

POLYLINE KOMUTU:

POLYLINE, DRAW komutuna çok benzer. Aralarındaki fark, POLYLINE komutu ile birden çok çizgi elde etme olanağı olmasıdır.

[POLYLINE (X1),(Y1) TO (X2),(Y2) TO (X3), (Y3) .....] olarak kullanılır. İlk koordinattan başlayarak verilen koordinata kadar düzgün çizgiler çizer.

POLYLINE, aşağıdaki örnekte göreceğiniz gibi birçok DRAW yazma derdini yoketmiştir.

```
Draw 10,10To 20,20
Draw To 30,30
Draw To 40,40
```

yazmak yerine, daha basit olarak;

```
Polyline 10,10 To 20,20 To 30,30
```

yazarak aynı sonucu alabiliriz.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Timer=0
ForN=0To 100
InkRnd(15)
Polyline Rnd(320),Rnd(2O0) To
Rnd(320),Rnd(200) To Rnd(320),Rnd(200)
Next
```

CİRCLE KOMUTU:

[CİRCLE (x),(y),(r)] olarak kullanılır. Ekrana çember çizmeye yarar. X ve Y çemberin merkez koordinatlarıdır. R de çemberin yan çapıdır. Verilen koordinatlarda R yan çapı ile çember çizer.

```
Curs Off: Flash Off
Colour 1,0
XE=1 : YE=2 : VE=1 : TE=3 : Z=0
Repeat
InkRnd(16)
Gr Writing 2
Circle X,Y, 10
Circle X,Y, 10
If X>310 Then XE=-(Rnd( 10))
If Y> 190 Then YE=-(Rnd( 10))
If X< 10 Then XE=(Rnd(10))
IfY<10ThenYE=(Rnd(10))
X=X+(XE): Y=Y+(YE)
Until Mouse Key
```

ELLIPSE KOMUTU:

[ELLIPSE (x),(y),(rl),(r2)] olarak kullanılır. Ekrana elips çizmeye yarar. X ve Y merkez koordinatlarıdır. Bu koordinatlara Rl, R2 yarı çaplarında bir elips çizer. Eğer R1>R2 ise, yatık;R2>Rl ise dik bir elips olur. R1=R2 olursa bir çember olur.

```
Curs Off: Flash Off
Colour 1,$0
Repeat
InkRnd(15)
Rl=Rnd(90):R2=Rnd(90)
X=Rnd(200): Y=Rnd(100): Ellipse
X,Y,R1,R2
Until Mouse Key
```

AMOS, çizgilerinizi değişik stillerde ekrana yansıtma olanağı da sağlamaktadır. Bu da SET LINE komutu ile gerçekleştirilir.

SET LINE KOMUTU:

[SET LINE (maske)] olarak kullanılır. SET LINE komutu ile çizgi stili değiştirilebilir ve DRAW, BOX ve POLYLINE gibi komutlarda bu stil kullanılabilir. "Maske' 16 bitlik bir binary (ikili sayı sistemi) sayıdır. Bu sayıdaki T, rengin olduğu noktalardır ve o noktada INK ya da başka bir komutla verilen renk var anlamına gelir

Normal koşulda 'maske' %1111111111111111'dir Yani her noktada renk vardır ve ekranda kesiksiz bir çizgi olarak görülür. Bunu %1111000011110000 olarak verirsek, ekrana çizilen çizgilerin kesik kesik olduğunu görürüz. Düz çizgiler için geçerli olmakla birlikte, istenen çizgi stilinde kullanılabilir. CIRCLE ya da ELLIPSE komutları için geçerli değildir.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Set Line% 1100110011
Box 50,100 To 150,150
```

Şimdi de, bir şeklin içini boyama ya da doldurma komutlarına göz atalım.

PAINT KOMUTU:

[PAINT(x),(y),(mod)] olarak kullanılır. Bir şeklin içini renklendirme ya da kapalı bir şekli doldurmaya yarar. X, Y boyanacak bölgenin herhangi bir noktasının koordinatlarıdır. MOD, ikiye ayrılır. MOD 0 olarak verilirse, ilk dış renkteki noktada boyamayı keser. MOD 1 verilirse: boyama, INK ile verilen renkten başka renk bulunduğunda durdurulur.

```
Curs Off: Colour 1,$0
Flash Off
Do
X1=XScreen(XMouse)
Y1=YScreen(YMouse)
CircleX1,Y1,15
PaintX1,Y1,1
InkRnd(16),Rnd(16)
Wait5
Loop
```

BAR KOMUTU:

BAR, BOX komutu gibi kullanılır. Sadece BAR ile yapılan dikdörtgenlerin içi doludur. [BAR (X1),(Y1) TO (X2),(Y2)] formatında kullanılır. X1, Y1 sol üst köşenin; X2, Y2 de sağ alt köşenin koordinatlarıdır.

```
Curs Off: Flash Off
Colour 1 ,$0
Repeat
I=Rnd(15);X=Rnd(300)+10;Y=Rnd(170)+32;R=Rnd(30)+1
InkI:BarX,YToX+10,Y+10
Until Mouse Key
1 Ink 0 : Paint 0,0
```

POLYGON KOMUTU:

POLYGON, içi dolu bir şekil elde etmeye yarar. [POLYGON (X1),(Y1) TO (X2),(Y2) TO (X3),(Y3)....] formatında kullanılır. Grafik kursorunun bulunduğu yerden başlayarak çizim yapılmak istenirse, [POLYLENE (X1),(Y1) TO (X2),(Y2)....] formatında da kullanılabilir. X1,Y1; X2,Y2; X3,Y3 çizgilerin başlangıç ve bitiş koordinatlarıdır.

```
I Curs Off: Flash Off
Colour 1,$0
Repeat
InkRnd(15)
X1=RJKK200): Yl=Rnd( 100): H=Rnd( 100): W=Rnd(90)
PolygonX1,Y1 To X1+W,Y1To X1+W1/2,Y1+H ToX1,Y1
Until Mouse Key
```

AMOS'ta, doldurma işlemi tek bir desen üzerinde olmaz. İstenirse desen değiştirilebir. Hatta sprite bankasından kendi yaptığınız deseni kullanabilirsiniz.

SET PATTERN KOMUTU:

Desen seçiminde kullanılır. [SET PATTERN (desen)] olarak kullanılır. Üçe ayrılır;

Desen=0 modunda, şeklin içi normal renkte ve desensiz olarak doldurulur.

Desen>0 modunda, AMOS'teki 34 desenden biri kullanılabilir. Bu desenler MOUSE.ABK dosyasının içinde saklıdır ve istenirse AMOS sprite programı ile değiştirilebilir. Fakat ilk üç desen mouse kursoru ile yapıldığından, 4. desenden sonraki desenleri değiştirmek doğru olur.

Desen<0, en güçlü moddur. Desen, bu kez sprite bankasını tercih eder ve şekil numarası aşağıdaki gibi hesaplanır:

SPRİTE ŞEKLİ=DESEN*-1

Seçilen şekil, kullanımdan önce otomatik olarak aşağıdaki kurallara göre değiştirilecektir.

*Şeklin eni 16 noktaya indirilecek

*Şeklin boyu ikinin katlarına yuvarlanacak. 1,2,4,8, 16, 32 gibi.

Şeklin düzenine göre, desen iki değişik şekilde ekrana yansır. İki renkli şekiller, monocrom olarak ekranda çıkar ve tamamıyla sayfa, çizgi rengini kullanır.

Birçok renk içeren desen yaratmak mümkündür. Bu düzende, şeklin rengi ile ön plan rengi AND'lenir. Sonra da sayfa rengi ile şeklin arka plan rengi OR'lanır. Röylece, değişik renkte desen elde edilir. Eğer orjinal renkleri kullanmak istiyorsanız, çizgi ve arka plan renklerini değiştirmelisiniz.

Yapılan şekli, sprite bankasından GET SPRİTE PALETTE ile çağırmayı unutmamalısınız.Aksi takdirde desenlerde, normal desen ile boyama açısından bir değişiklik olmaz.

```
I Load "AMOS_system/mouse.abk"
Flash Off
Curs Off
Set Pattem -4
Get Sprite Palette
Bar 100,100To 200,200
```

SET PAINT KOMUTU:

[SET PAINT (n)] olarak kullanılır. Dolu yani kapalı şekillerin dışına çizgi çekilip, çekilmeyeceği bu komut ile bilgisayara iletilir. n=l ise, dolu şeklin dışı bir çizgi ile belirlenir. Bunun yararı, birbiri üzerinde aynı renkte olan şekilleri ayırt etmektir. n=0 ise, şekiller normal olarak çizilir.

```
I Curs Off: Flash Off
Set Paint 1

I=Rjnd(15): X=Rnd(160)+10 : Y=Rnd( 130R32 : R=Rnd(35)
Ink l,0,R : Bar X, Y To X+40,Y+40
Wait5
Until Mouse Key
Ink 0 : Paint 0,0
```

Şimdi de AMOS Basic dilinin yazı ile ilgili bazı komutlarına göz atalım.

TEXT KOMUTU:

[TEXT (x),(y),("karakter serisi")] olarak kullanılır ve verilen karakter serisini istenen koordinatlara yerleştirmeye yarar. X,Y değişkenleri yazının konulacağı koordinatları belirtmektedir. Verilen karakter serisi, tırnak içinde olmalıdır.

```
Flash Off
Dim A$(40)
Input "kac tane isim";A
ForI=l ToA
Input "isim";A$(I)
Next I
ForI=l ToA
YAZ[A$(l)]
Next I
End
Procedure YAZ[A$]
For 1=100 To 190
Text 100,I,A$
Wait 1
If 1= 182 Then Text 100,190,"
Next I
EndProc
```

GR WRITING KOMUTU:

Grafik üzerine yazı yazımında genellikle güçlük çıkar. İstenen tarzda yazılım yapılabilmesi için, AMOS'a GR WRITING komutu eklenmiştir. Diyelim ki, renkli bir şeklin içine yazı yazılacak. TEXT komutunu kullanıp yazdığınız zaman harflerin dışının sayfa rengini aldığını görürsünüz.

```
Curs Off
Ink 2,5
Bar 100,100 To 200,200
Text 150,150,"AMOSTEXT"
```

programı yazılıp çalıştırıldığında, yazıların şekilde boşluk yarattığını görürsünüz. Bunu ortadan kaldırmayı veya böyle bir yazılım yapmayı GR WRITING komutu sağlar.

[GR WRITING (n)] formatı altında kullanılır. V değişkeni binary olarak verilirse, yazılım modunu anlamak daha kolay olur. Bu modda verildiğinde, V değişkeni 3 bitten oluşur (%000 gibi).

1. bit 0, yani %000 olursa; bu moda Amiga'da JAM1 denir. JAM1'de yazılan yazı, şeklin üzerinde boşluklar yaratmaz ve hiçbir renk değişikliği bu modu engellemez.

```
Bar 100,100 To 200,200
Gr Writing %000
Text 150,150,"AMOSTEXT"
```

1. bit 1, yani %001 olursa; 1 bu moda, JAM2 adı verilir. JAM2 modu, normal yazılım demektir. Yani GR WRITING komutu kullanılmadığı takdirde Amiga bu modda grafik yazılımı yapar.

2. bit 1 ise; Amiga, XOR modunda yazılım yapar. Bu mod, EXCLUSIVE OR dediğimiz lojiksel işlemi yapar. Bu modun yaran, değişik renklerle karşılaştığında, yazı renginin değişmesidir.

3. bit 1 ise, grafik yazılım modu INVERSEVID'dir. %100 olarak verilirse, karakter rengi ters çevrilir.

```
GrWriting%100
Text 100,100,"GELGELELİM"
```

Bu modlardan 2 ya da 3 tanesi bir anda kullanılabilir. %101 verildiğinde, Amiga hem karakter renklerini tersine çevirir, hem de şeklin üzerinde yazılan karakterler tarafından boşluk bırakılmaz.

```
Circle 100,100,30
Paint 100,100,1
GrWriting%101
Text 100,100," YAZILIM"
```

CLIP KOMUTU:

CLIP komutunun işlevi, ekranı küçültmek diyebiliriz. AMOS'un normal ekranı sol üst köşe 0,0; sağ alt köşe de 320,200 olmak üzere 320*200 noktadan oluşmaktadır. Tüm işlemler, bu ekran içinde yapılmaktadır. Fakat CLIP komutunu kullanarak, bu ekranı istenilen koordinatlara indirgeyebiliriz. Yapılan tüm grafik işlemleri CLIP ile verilen koordinatlar içinde yapılır. Koordinatların dışında kalan işlemler ekrana yansımaz.

[CLIP (xl),(y2) TO (x2),(y2)]olarak kullanılır. X1,Y1 yeni grafik alanının sol üst köşesinin; X2,Y2 de sağ alt köşesinin koordinatlarıdır.

```
Curs Off
Flash Off
Colour 1,$0
Clip 50,50 To 200,150
Do
X1=XScreen(X Mouse)
Yl=YScreen(Y Mouse)
Circle X1,Y1,15
Paint X1,Y 1,1
Ink Rnd(16),Rnd(16)
Wait 5
Loop
```

Şimdi de öğrendiğimiz tüm komutları bir örnekte toplayalım.

```
RENK=2
Colour 1,0
Z=$0
Curs Off: Flash Off
Do
K$=Inkey$
If Mouse Key=1
While Mouse Key=1
KOOR
Plot X,Y
Wend
Endlf
If Mouse Key=2
KOOR
Paint X,Y,0
End If
If K$="d"
Locate 0,4 : Input "renk*";D5
Ink D5
D5=RENK
End If
IfK$=V
Gr Writine 0
Locate 0,0 : Input "REDISTER";T
Repeat
Cl=Colour(T)
V=0 : W=0 : Q=0
Locate 0,1 : Print 'renk=";Hex$(Cl,3)
K$=Inkey$
If K$="7
 v=v+1
End If
IfK$="4M
V=V-1
End If
IfK$="8"
W=W+$10
End If
IfK$="5"
W=W-$10
End If
IfK$="9"
Q=Q+$ 100
End If
If K$="6"
Q=Q-$100
End If
K1=Q+V+W
C2=C1+K1
Colour T,C2
Until Mouse Key
End If
IfK$=T
Repeat
Until Mouse Key
Gr Writing 2
KOOR
X1=X:Y1=Y
While Mouse Key=1
DrawX1,Y1ToX,Y
KOOR
DrawX1,Y1ToX,Y
Wend
Gr Writing 0
DrawX1,Y1ToX,Y
Endlf
If K$="b"
Repeat
Until Mouse Key
Gr Writing 2
KOOR
X1=X:Y1=Y
While Mouse Key=1
BoxX1,Y1loX,Y
KOOR
BoxX1,Y1ToX,Y
Wend
Gr Writing 0
BoxX1,Y1ToX,Y
Endlf
If K$="s"
Repeat
Until Mouse Key
Gr Writing 2
KOÖR
X1=X:Y1=Y
While Mouse Key=1
BoxX1,Y1ToX,Y
KOOR
BoxXl,Y1ToX,Y
Wend
Gr Writing 1
Ink 1
BarX1,Y1ToX,Y
Ink RENK
Endlf
IfKS^'c"
Repeat
Until Mouse Key
KOOR
H=1
Gr Writing 3
X1=X:Y1=Y
While Mouse Key=1
IfH=0
H=1
Endlf
CircleX1,Y1,(H)
CircleX1,Y1,(H)
KOOR
H=Sqr((X1-X)^2+(Y1-Y)^2)
Wend
Gr Writing 0
CircleX1,Y1,(H)
Endlf
If K$="t"
KOOR
F1=0
Repeat
K$=Inkey$
If K$ <>
TextX+Fl,Y,K$
Fl=Fl+8
Endlf
If K$=Chr$(13)
TextX+Fl-8,Y," "
F1=0
Y=Y+8
Endlf
If K$=Chr$(8)
Text X+Fl-16,Y," "
F1=F1-16
Endlf
Until Mouse Key
Endlf
Loop
Procedure KOOR
Shared X,Y
X=X Screen(X Mouse)
: Y=Y Screen(Y Mouse)
End Proc
```

Bu örneği çalıştırdığınızda, sol mouse tuşuna basarak nokta nokta çizim yapabilir ve sağ mouse tuşu ile kapalı şekilleri boyayabilirsiniz. 'b' tuşuna basıldığında, BOX moduna geçer. Sol mouse tuşunu basılı tutarak dikdörtgen büyüklüğünü ayarlayabilirsiniz. Kullanılabilecek diğer tuşlar da şunlar: 'c' çember çizmek için; T, düzgün çizgi; 'r' register'ların renklerini değiştirmek için; 's' yapılan resmin bir bölümünü silmek için: 'd' çizim register'ını değiştirmek için; 't' ekranın mouse işaretçisinin bulunduğu yere yazı yazmak için kullanılır. Çember, çizgi ve silme işlemlerinde sol mouse düğmesini devamlı basılı tutarak şeklin büyüklüğünü belirlemelisiniz. Yazı yazarken 'return' ve 'back space' tuşlarını kullanabilirsiniz, diğer özel tuşlar ekranda küçük bir kare olarak çıkacaktır. Bu moddan çıkmak için sol mouse tuşunana basmak yeterlidir. Renk register'larını değiştirirken sıra ile 7,4 kırmızı; 8,5 yeşil; 9,6 mavi rengi artırmak ve azaltmak için kullanılmalıdır.

Bu örnek, çizim programlanılın nasıl yapıldığını göstermek için ideal. Fazla karmaşık değil. Eğer grafik komutlarını ve daha önce anlattığımız komutları iyice anladıysanız, bu örneği kolayca çözebilirsiniz ve kendi komutlarınızı ekleyebilirsiniz.

Gelecek aya kadar iyi çalışmalar.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Merhaba Assemblercılar. Şimdiye kadar verdiğimiz teorik örneklerle, ilerdeki makina dili programlarınızın temelini oluşturacak kısa rutinlerin oluşumunu ve program satırlarının birbirlerini nasıl etkilediklerini gördük.

Bu sayıdan itibaren, teorik örneklerden çok doğrudan makinada yazarak erişebileceğiniz ve etkisini göreceğiniz örneklere geçiyoruz.

Tabii önce kullanacağımız Assembler derleyicisini tanıyacağız. Bu konudaki tek favorimiz, Seka Assembler. Makina dili programlarımızı, Seka Assembler ile yazacağız. Seka Assembler diye isimlendirdiğimiz Assembler derleyicisini her yerden rahatlıkla bulabilirsiniz.

Kullanacağımız Seka derleyicisinin ismi ve versiyonu MASTER SEKA 1.6'dır. Aşağıdaki açıklamalarda bu versiyonu kullanacağımızı ve diğerleri ile aralarında komut farklılıkları olduğunu da söyleyelim.

SEKA ASSEMBLER

Amiga'daki Assembler derleyicilerinin içinde, bence en rahat ve en süratlisi Seka Assembler'dır. Programlarınızı Seka'da yazmak ve hiç zaman kaybetmeden tek tuşa basarak compile (derlemek) etmek Seka'da çok kolay. İşleyişi ve öğrenimi bakımından da en sadesi olması, bu yazı dizimizde size önermeme sebep oluyor.

Tabii makina koduna yeni başladığınızı düşünürsek, sizin için Seka Assembler kaçınılmaz bir fırsat oluyor. Ayrıca Commodore 64 kullanıcıları için de bir şey söylemek istiyorum. Amiga'daki derleyicilerden, C-64 Assembler'ına en yakın olanı Seka. Bu arada Seka Assembler'ın Coder'larından da çok memnunuz.

Şu an için, Seka'nın bir çok çeşidinin dünya piyasasında dolaştığını söyleyebiliriz. Gerçi bugün, bunlardan sadece iki versiyonun sivrildiğini görüyoruz.

Avrupa'da, 88-89 yıllarında birçok kişi Seka'nın ilk versiyonlarından en seçkini olan Kuma Seka Assembler Verl.5'i taban alarak, kendi derleyicisini yazdı. Tabii iyi kötü herkes, yazdıklarının ürünlerini aldı. Bu arada 90 yılı içinde, PROMAX ve BUDDHA adında çalışkan iki ayrı Coder tarafından her ay Sekanın iki yeni versiyonu üretilmeye başladı. Seka'yı, 90 yılı içinde öyle bir hale getirdiler ki; geçen sene kullandığım Seka'ya baktığımda, ne kadar ilkel bir ortamda Assembler çalıştığımı görüp üzülüyorum.

Bu arada, sizin ne kadar şanslı olduğunuzu söylemeye gerek yok. Siz Assembler'a bizim gibi ilkel bir Seka yerine, çok modern bir Seka derleyicisi ile başlayacaksınız.

Seka Assembler'ın, devamlı kendini yenilediğini söyleyebiliriz. Seka'yı ilk yazılışından itibaren değerlendirirsek, görüntü ve işletiminde çok büyük değişiklikler oldu. Şimdi Seka'da programlarımızı nasıl yazacağımıza değinelim.

Seka'yı yüklediğinizde standart Seka ekranı gelir ve bilgisayar bize "CHIP OR RAST > " sorusunu yöneltir. Burada Sekayı hangi tip hafıza bölgesine yüklemek istiyorsak, o hafıza bölgesini seçeriz. Bu soruya Chip memory seçmek için "C", Fast memory seçmek için "F" harfini yazıyoruz.

Bu arada, Amiga hafızasına ve adreslemesine biraz daha derinlemesine girmek istiyorum. Chip memory dediğimiz kısım, Amiga'da system hafızasında FAT AGNUS'un (system yardımcı mikrochip) gördüğü, grafik ve ses verilerinin bulunması gereken kısımdır ve hafızada $00000000 - $00080000 adresleri arasında yeralır.

Fast Memory diye adlandırılan kısım ise, FAT AGNUS'un görmediği ve diğer bütün RAM belleği (yazılıp okunabilir bellek) temsil eder. Normalde Amiga'nın alt kısmından takılan ilave RAM ile kazanılan ikinci 512K'lık kısım, hafızada $00C00000 - $00C80000 adresleri arasına yerleşir. Diğer expansion port'dan takılabilecek ve maximum sekiz megabyte'a kadar olabilecek bellek ise, system'in $00200000 no'lu bellek adreslerinden itibaren yerleşmektedir. Seka ile çalışırken, programlarımızı bu hafıza bölgelerinde oluşturacağız. Ve 512K'lık bir Amiga'da çalıştığımızı düşünürsek, Seka ve makina kodu çalışmalarımızı çoğunlukla CHIP MEM ($00000 - $80000) hafıza bölgelerinde yapacağız.

Seka Assembler çalışmaya başlamadan önce, bize sorduğu bu soru ile Seka sisteminin ve bizim oluşturacağımız kodun çalışacağı bellek türünü burada C ve F harfleri ile belirtiyoruz. Tabii şimdi biz genelde kullanıcıların 512K'sı olduğunu düşünerek, soruya C yani CHIP MEMORY cevabını vereceğiz.

Bu soruyu cevapladıktan sonra bilgisayara, seçtiğimiz memory türünde ne kadar çalışma bölgesine ihtiyacımız olduğunu belirtmemiz gerekir. Programcı, kendi hazırladığı programın uzunluğuna göre bu değeri yüksek veya alçak tutmalıdır. Bu değeri belirtirken dikkat edilmesi gereken bir husus da şudur: program kodu Seka Assembler'ın çalıştığı bölge içerisinde oluşturulacaksa, maksimum değer verilebilir. Ama, benim de yaptığım gibi, program kodunu Seka çalışma alanının dışında ve programın dataları ile bir arada kullanmak isterseniz, bu sayıyı ufak tutup, sadece ihtiyacınız kadarını yazmalısınız. Tabii derleyiciye, program kodunu Seka alanının dışında oluşturmasını söylemeyi de unutmamalısınız (Daha sonra örnekler ile açıklayacağız.).

Genelde, vereceğim örneklerde anlattığım ikinci yöntemi kullanıp sizin olayı daha yalın hali ile öğrenmenizi sağlamaya çalışacağım. Tabii bu yöntemleri kullanmayı öğrenmeden önce daha Seka Assembler'ın bir sürü komutunu ve işlevlerini açıklayacağım.

Bizim vereceğimiz örnek makina dili programların uzunluğunu düşünürsek, bu sayı 10 KB ile 40 KB arasında bir sayı olacaktır. Siz de bu soruya 10-40 arasında bir sayı girin.

Artık Seka hazır ol vaziyette emirlerimizi beklemektedir.

Seka derleyicisinin sadece iki ekranı vardır. Birincisi direkt modu (ilk açılış ekranı), ikincisi ise ESC tuşuna basarak geçilen program yazım ekranıdır.

Source (Makina kodu Assembler listesi)'larımızı bu ekranda yazacağız. Daha sonra göstereceğimiz şekilde assemble edip onları makina kodu (obje kodu) haline dönüştürüp Sekanın diğer bir komutu ile oluşturduğumuz kodu çalıştıracağız.

Direkt komut modunda Seka'nın tek harften oluşan komutlarını yazabiliriz. "SEKA>" ibaresi olan bir satır ve aynı satır karşısında yazı kursorunu görebiliriz. Yukarıda da belirttiğim gibi tek satırlık Seka komutlarını buradan gireceğiz.

Seka Assembler'ın en son versionu olan Master Seka V1.51 'ile çalıştığımızı düşünerek direkt yazılan komutların tam listesini aşağıda veriyorum.

=>Başlangıçta girdiğimiz memory opsiyonları hakkında bilgi verir.

> Filename>Seka çıktılarını printer çıktısı veya bir disket dosyası olarak almak istersek, bu komutu kullanırız. Printer için filename yerine "PRT:[M] ve disket dosyası olarak atmak için ise "DF0:dosyaismi" şeklinde yazmamız gerekir.

?>Bu komut Basic'deki Print komutuna benzetilebilir. Yaptığı iş toplama-çıkarma gibi aritmatik işlemlerdir. Ayrıca bu komut yardımı ile Hexdecimal, Decimal ve Binary sayı sistemleri arasında sayı dönüşümleri de yapabilirsiniz.

@ Komut>Burada Komut yazılı yere herhangi bir eli komutunu yazarak onu çalıştırabilirsiniz.

a Adress>Seka'da Compile işlemini bu komut yapmaktadır. Komutun iki kullanım modu vardır. Birincisi sadece "a" yazarak komutu Compile modunda kullanmaktır. Bu modda, V yazıp RETURN'e bastığınızda, bir soru ile karşılaşacaksınız ("OPTIONS>"). Burada, options sorusuna 8 ayn şekilde yanıt verilebilir. Bu seçenekler ile compile işlemini ve adresleme sonuçlarını ekranda izleyebilir veya

printer'dan çıktılarını alabilir ya da derleyiciye source üzerinde adreslemelerde düzenlemeler yapmasını söyleyebiliriz. OPTIONS komutlarının tam listesi aşağıdadır:

A: Absolute memory adresleme hatalarını varsa bulur.
E: Compile işlemini printer'dan liste olarak verir.
H: Ekrana liste verirken her sayfada tuş beklemesi
L: Oluşacak obje kodunun Linkable olması
O: Adres düzenlemeleri seçimi (OPTIMIZE)
P: E komutundakine benzer bir printer listesi
R: Relocatibale adreslemelerdeki hataları bulur
V: Compile işleminin ekrandan liste olarak izlenmesi

Normalde Compile işlemleri sırasında OPTIONS sorusuna hiçbir şey yazmasanız da olur. Yani a RETURN RETURN yapıp, doğrudan programınızın compile edilmesini sağlayabilirsiniz. Daha sonra J komutu ile programınızı çalıştırabililirsiniz.

Eğer "a" komutunu "a Adres" şeklinde kullanırsanız, Adres yazılı yerden itibaren doğrudan hafızaya assemble yapabilirsiniz.

b> Kursor source editörde listenin en sonuna gelir.

b Adres> Adres nolu hafıza adresini disk bootblock checksum'ını hesaplar ve adresten itibaren başlayan bootblock checksum hanesine yazar.

cl> Source listesini temizler (NEW)

cls > Direkt komut ekranını temizler

d Adres> Yazılan adresten itibaren yeralan makina kodu listesi, ekrana sayfa sayfa gelir. Sayfayı ve makina kodu listesini devam ettirmek için RETURN tuşunu kullanabilirsiniz.

e satır numarası> Verilen satır numaralı source satırını direkt komut ekranına kopyalayıp, sadece o satırın üzerinde değişiklikler yapmamıza izin verir.

f > Hafızada belirli bir byte veya karakter dizisini aramaya yarar. Kullanımı şöyledir: f yazıp RETURN'e bastığımızda, bizden BEG> olarak bir sayı bekler. Buraya byte veya karakter aratmak istediğimiz alanın başlangıcını girmemiz gerekir. İkinci olarak END> sorusuna da aratılan alanın sonu olan adres girilir. Üçüncü olarak DATA> yazılı kısma iki türlü cevap verebiliriz: ya aralıklarla 255 13 $32 $6a gibi sayılar; ya da "AMIGA" gibi tırnak içinde herhangi bir karakter dizisi.

fi > Belirli bir bölgeyi belli bir sayı veya karakter dizisi ile doldurmaya yarar. İlk önce başlangıç ve bitiş adresleri girilir. Ardından belirtilen adresler arası, hangi sayı ile doldurulacaksa o sayı belirtilir ve işlem tamamlanır. Bu komutu kullanırken çok dikkatli olmanızı tavsiye ederim. Yanlrf yazılmış rakamlar veya ROM belleğin üzerine sayı atamalarında bilgisayar kilitlenmeleri olmaktadır.

g Adress> Obje kodu oluşturulmuş programlan çalıştırmaya yarar. Sorulan BREAKPT> sorusuna (daha sonra anlatacağız) hata bulma ve programı kesme BREAKPOINT olayının (varsa) adresini yazacağız.

h > Yukarıda anlattığımız = komutu ile eşdeğer bir komuttur.

i start numarası> Source listemizde istediğimiz satır ardına bir kaç boş satır eklemeye yarar.

j Adress> g komutu gibi obje kodunu çalıştırır. Fakat bu komutta BREAKPOINT sorusu sorulmaz.

kf> Disketten istediğiniz bir dosyayı siler. (Cli'deki DELETE komutu ile eşdeğer)

ks> el komutu ile eşdeğer (source ekranını temizler).

1 aratılacak yazı> Source listemizden bulunup bulunmadığını öğrenmek istediğimiz kelimeyi 1 komutu ardından yazıp Return tuşuna basarak aratabiliriz. Aratılan kelime programda listesinde mevcut ise, derleyici bize kelimenin bulunduğu satır numarasını verir.

m adress> Verilen adres'ten itibaren byte'lar tekrar yazılabilir. Derleyici, ilk olarak o adresteki değeri verir. O byte yerine yenisini yazmak istiyorsak, yazarız. Yenisini yazmayıp Return tuşuna basarsak, bir sonraki byte ekrana gelir. Hafıza editleme modundan çıkmak için ESC (escape) tuşu kullanılır.

n adress> Hafızadaki byte'lann ASCII kod karşılıklarını oluşturan listeyi görmek için, bu komutu kullanıyoruz. Adres olarak, display etmek istediğimiz bölgenin değerini yazıyoruz.

o> İşte size çok değerli bir komut. Yaptığı iş, çok yararlı. Diyelim ki, o anda üzerinde çalıştığınız source'unuzu ks komutu ile şildiniz ve son anda yanlış bir işlem yaptığınızı hatırlayıp sildiğiniz source'a ihtiyaç duydunuz. İşte size burada Old komutu görev yapıyor. Yani Old komutunu; derleyiciyi kullanırken ks ile en son sildiğiniz program source'ını geriye çağırmak için kullanabilirsiniz.

pa> Seka'nın renkleri ayarlamak için kullanılır. Çıkan window'da aynen preferences gibi renk ayarlamalarını yapabilirsiniz.

q adress> İşte size bir hafıza inceleme komutu daha. Listede, verilen adress'ten itibaren hafıza byte'larını her satırda 16'lık olarak; sağda hexdecimal değerler, solda ise bu değerlerin ASCII karşılığı verilir.

r isim> isim olarak girilen source file'ı, disketten veya başka bir device'dan yükler.

ri isim> İsim olarak girilen data file'ı belirtilen device'dan yükler. Derleyici, isim girdikten sonra bizden data file'in yükleneceği hafıza adresini isteyecektir.

ro isim> Seka'ya artık bu komut yardımı ile çalışan bir programı yükleyip debug yapabilirsiniz, ro komutu ile exe bir file'ı yükleyip, Assemble ve disasemble yapabilirsiniz.

rsdrivenurası> Disketten bir sector okumak için kullanılır. Komut satırını yazdığınızda, derleyici sizden sector numarasını ve yükleyeceğiniz hafıza adresini isteyecektir. Drive numarası olarak bir şey girmezseniz, bu değer 0 olarak kabul edilir.

rt drivenurası> Disketten bir track okuyabilirsiniz. Komut satırını yazdığınızda, derleyici sizden track'ın numarasını ve yükleyeceğiniz hafıza adresini isteyecektir.

t satırnumarası> Bu komut ile yazı kursoru; source listede istenen satıra gider. Komutu satırnumarası vermeden yazarsak, yazı kursoru ile satıra gider.

u adress> ro ile yüklenmiş bir exe file'ı devreden çıkarmak için bu komut kullanılır. Adres olarak, ro komutu ile yüklemiş olduğunuz segment'in adresini yazmanız gerekir.

v directory> Amigados'taki dir komutu gibidir. Diskette istenen directory'yi girerek ekrana listeleriz.

w isim> Bu komut ile, yazdığınız source kod listesini diskete ASCII TEXT olarak gönderebilirsiniz. Tabii istenen isim ile.

wi isim> Bu kullanım ile hafızadan bir bölümü diskete aktarabilirsiniz. Komutta ismi yazdıktan sonra, bilgisayar bize sırası ile diskete kaydedilecek hafıza bölümünün başlangıç ve bitiş adresini isteyecektir.

wo isim> Oluşturulan Assembler kodunu segment olarak diskete kaydedebilmek için bu komut kullanılır. Tabii programımızın datalarını program içine daha doğrusu Seka içine yüklememiz gereklidir.

ws sector> Hafızanın istenen bir bölümünü sector olarak disket üzerinde herhangi bir yere yazabilirsiniz. Tabii sector olarak yazılan bu hafıza bölgesinin, diskette sector olarak kurallara uygun tanımlı olması gerekir.

wt sector> Hafızanın istenen bir bölümünü track olarak disket üzerinde herhangi bir yere yazabilirsiniz. Tabii track olarak yazılan bu hafıza bölgesinin, diskette track olarak kurallara uygun tanımlı olması gerekir.

y > Daha sonra açıklayacağımız extern diye ifade edilen, kolay data yükleme komutudur.

Seka Assembler'ın açıklamalarına bir sonraki sayı ile devam edeceğiz. Şimdilik hoşça kalın.

Mean STREETS

U. TARKAN BARLAS

Bu hafta size bir özel dedektifin, oldukça özel bir hikayesini yazacağım. Aslında hikayeyi bir günlükten buldum. Günlük bir dedektive, Tex Murphy'e aitti. Fakat bu günlüğü o kadar kolay ele geçiremedim. Yaklaşık olarak bir ay iz sürmem gerekti. Fakat bir ayın sonunda yakın bir dostumun da yardımlarıyla, bu günlüğe kavuştum. Lafı fazla uzatmayacağım ve günlükte ne yazıyorsa size aktaracağım. Kendi görüşlerimi sona, en az okunan yere yazıyorum. Bu sayede de sizi her ay, okumak zorunda bıraktığım başlardaki sıkıcı satırlardan kurtarıyorum.

Yıl: 2033

Yer: Los Angles, Tex Murphy'nin bürosu...

Ben Tex Murphy, özel dedektifim. İşimin gereği her yere burnumu sokarım ve bu yüzden de başım sık sık beladan kurtulmaz. Fakat 3 gün önce bulaştığım belanın yanında, diğerleri oldukça önemsiz kalır...

Birkaç haftadır pek bir iş yoktu. Her zamanki sıkıcı günlerden biriydi, ben de tembel tembel büromda kestiriyordum. Sekreterim Vanessa mesaisini bitirmiş, evinin yolunu tutmuştu. Ben de tam gitmek üzereydim ki, birden kapı açıldı ve içeri dünyalar güzeli bir sarışın girdi. Hazırlıksız yakalandığım için oldukça şaşırdım. İlk konuşan sarışın bebek oldu. Kısa tanışma faslından sonra, adının Sylvia Linsky olduğunu öğrendim. Bu ad ilk başta bende bir çağrışım yapmadı. Fakat daha sonra hatırladım, Sylvia, geçenlerde intihar eden bir bilimadamının kızıydı, Cari Linsky'nin. Sylvia gazetede yazanların aksine babasının intihar ettiğine inanmıyordu. Bunun içinde kendince haklı birçok sebepleri vardı. En başta babası kendi canına kıymayacak kadar, hayatına önem verirmiş. Ayrıca sodan nefret eden bir adammış. Sylvia babasının son günlerde oldukça farip davrandığımda kabul ediyor. Babasının çok gizli bir proje üzerinde çalıştığını ve bu yüzden çok gergin olduğunu söyledikten sonra, bu işi aydınlatmam için 10.000 $ teklif etti. Aslında Sylvia'nın güzelliği yanında bu işi bedava da yapabilirdim. İşi kabul ettim ve hemen araştırmalara başladım.

İlk olarak Cari Linsky'i iyice tanımam gerekiyordu. Biraz araştırma yaptığımda Carl'ın çok gizli bir proje üzerinde çalıştığını öğrendim. Ardından Carl'ın intihar ettiği köprüye gittim. Etrafı inceledim. Şimdi sıra tahminlere değil, delillere gelmişti. Bunun için ilk olarak adli tıbba gittim (4670). Adli tıp doktoru, Carl'ın suya düştükten sonra öldüğünü doğruladı. Ciğerleri suyla dolan Cari, fazla acı çekmeden kolayca ölmüştü. Kafasında bulunan yara da Carl'ın suya kafa üstü düştüğünü doğruluyordu. Ardından Carl'ın ölümünü inceleyen polis memuru ile görüştüm. Steve Clements oldukça aksi bir memurdu. Yıllardır bu meslekte olmasına rağmen hiçbir aşama kaydedemeyen başarısız bir adamdı. Sanki bunların suçlusu benmişim gibi, binbir güçlükle yardım etti. Odası, bütün önemsiz memurların bulunduğu alt katta izbe bir koridorun sonunda. Koridorun duvarları, şu saçma Law and Order propaganda afişleri ile dolu. Carl'ın ölümünün tamamen bir intihardan ibaret olduğuna iyice inanmış, bu sebeple de Carl'ın dosyasına kapanmış gözü ile bakıyor. Benim fazladan angarya çıkaracağımdan da gözle görünür bir biçimde sıkılıyor Cari köprüden atlarken bir tanığı var, Bash Dagot. Bana onun koordinatlarını veriyor. Steve'den çok hoşlandığım için biraz daha konuşmaya ve onu huzursuz etmeye karar veriyorum. Steve'in, Law and Order hakkında pek iyi düşünceleri yok. Bütün polislerin bu örgütü desteklediğini, fakat bunun kendisini korkuttuğunu söylüyor. Son olarak da bana Carl'ın intihar etmeden önce yazdığı mektubu veriyor. Sırada Carl'ın nişanlısı Delores Lightbody var. Delores zenginlerin oturduğu bir muhitte ikamet etmekte. Delores hiç de umduğum gibi biri değil. Oldukça şişman ve çirkin biri, fakat zevkler tartışılmaz. Carl'ın hükümet adına çok gizli bir proje üzerinde çalıştığını tahmin ettiğini ve bu proje yüzünden haftalardır büyük bir stres altında olduğunu söylüyor.

Delores aslında John adında bir bilimadamının nişanlısıymış. John ile Cari ise aynı proje üzerinde çalışan iki ortak. Fakat Delores, Cari ile tanışınca John'dan ayrılıyor ve Cari ile nişanlanıyor. Netice olarak hep aynı senaryo, bir kız yüzünden bozulan arkadaşlık. Carl'ın ölmeden az bir süre önce, oldukça farklı bir insan olduğunu ve sık, sık garip davrandığını ekliyor. Carl'ın ölümünden sonra John'da hayatından endişe etmiş ve bu sebeple saklanmış. Delores Sylvia'nın babasının ölümünden sonra sigortadan alacağı para ile ilgili bir meseleden dolayı çok kızdığını ve bu sebeple sigortanın müdürü Peter Dull'a çok sinirlen-

diğini söylüyor. Son olarak Delores'ten Carl'ın şehirde bir labaratuvarı olduğunu öğreniyorum.

Galiba işin iç yüzü ortaya çıkıyor. Carl'ın ölümü halinde sigortadan para alacak olan Sylvia, babasının intihar etmesi sebebiyle tek kuruş alamıyor. Bu yüzden bana geliyor ve babasının ölümünün bir intihar değil de bir cinayet olduğunu kanıtlamamı istiyor. Bu sayede sigortadan para alabilecek.

Sigorta işi midemi bulandırdığı için Peter Dull'a kısa bir ziyaret yapıyorum. Peter Dull Trans America Sigorta şirketinin başındaki büyük patronlardan biri. Aylar öncede Cari için bir sigorta poliçesi hazırlamış. Fakat nedendir bilinmez ölümünden birkaç hafta önce Cari sigorta poliçesinde bir değişiklik yapmış ve ölümü halinde tüm haklarını kızına devretmiş. Fakat ne yazık ki poliçedeki ufak bir şık Sylvia'nın parayı almasını engellemiş. Ölüm halinde Sylvia'nın eline geçecek olan 1.000.000 $, ne yazık ki intiharı kapsamıyor. Babasının ölümünden birkaç gün sonra Sylvia parayı almaya gelmiş. Peter'de durumu açıklayarak, sigortadan tek kuruş alamayacağını belirtmiş. Sylvia'da beklendiği üzere aşırı bir tepki göstermiş ve ortalığı birbirine katmış. Peter Dull sadece Carl'a sigorta poliçesi yazmamış, müşterileri arasında başka bilim adamları da var. Bunlardan biri de Bosworth Clark. Death Valley'de oturan ve aynı zamanda çalışmalarımda burada yapan bilim adamı da Cari gibi aynı proje üzerinde çalışıyor ve o da Cari gibi ölümü halinde kendini 1.000.000 $'a sigorta etmiş. Boseorth'un branşı ise uydu sistemleri.

İşte bu yeni bir şey. Eğer Sylvia para için babasını öldürdüyse, Bosworth Clark ile ilişkisi ne olabilirdi. Her iki adamında birçok ortak özellikleri var. Sanırım Bosworth Clark Sylvia'yı temize çıkarıyor. İlk başta kolayca 10.000 $ kazandığımı düşünürken bunun o kadar kolay olmadığını anlamaya başladım. Ortada basit bir cinayet ya da intihardan daha başka şeyler vardı ve ben de bunu aydınlatmak için para almıştım.

Şimdi önümde çok bilinmeyenli bir denklem vardı. Benim matematiğim de her zaman kötüydü. Kendime gidileceklerin bir listesini yaptım. Sırada Cari vardı. Carl'ın bende iki tane adresi vardı. Biri üniversite odasının, diğeri de kızından aldığım evinin adresi.

Carl'ın üniversitedeki odası oldukça derli topluydu. Ya biri benden önce buraya gelmiş ve ortalığı düzeltmişti ya da burada birşey yoktu. Her iki seçenekte de elime elle tutulur bir delil geçmiyordu. Bu sebeple burada fazla oyalanmadım ve doğruca ikinci adrese gittim. Carl'ın evi de üniversitedeki odası gibi oldukça derli topluydu. Bir hırsız gibi kapıyı maymuncukla açtım. Aslında bu oldukça tehlikeliydi, herhangi bir yerde bir alarm olabilirdi. Alarm bir kere

çalmaya başladı mı, genelde beş dakika içerisinde polisler olay yerine gelirdi. Siz ise bu süre içinde alarm'ı susturmanın yolunu arardınız, çünkü tüm kapı ve pencereler kapanırdı. Dikkatlice ilk olarak kapının hemen yanındaki fax makinasını inceledim. Makinanın yanında Sandra Larsen'e bir mesaj vardı. Ardından dolabı açtım. Dolapta bir kitap buldum, ne ile ilgili olduğuna bakarken, birden içinden bir kağıt çıktı. Kağıtta bir kasanın şifre numarası olduğunu sandığım numaralar yazılıydı. Araştırmamı derinleştirince, kilitli dosya dolabının anahtarını bulmakta güçlük çekmedim. Daha sonra Delores'in bana bahsettiği gizli laboratuvar'ın adresinin bulunduğu bir kağıt parçası gözüme ilişti. Adresi hemen not ettim (4675). Çöpte her zaman birşeyler bulunur. Carl'ın çöpünde de Delores için yazılmış bir mektup vardı. Mektup Carl'ın Delores'ten sıkıldığı ve artık ayrılmak istediği ile ilgiliydi. Çekmecede bir psikoloji kursuna ait bir serifika buldum. Sertifikanın üzerinde Blaze Wiener adı yuvarlak içine alınmış ve yanmada bir 'E' harfi konulmuş. Anlaşılan Wiener pek başarılı bir öğrenci değil. Kahve masasının üzerindeki satranç tahtasında bir fil eksikti. Bunun üzerinde pek durmadım ve araştırmamı sürdürdüm. Display Cabinet' manyetik bir alanla korunmakta bu sebeple buna fazla ilişmedim, ne de olsa 10.000 voltla çarpılmak pek iyi bir şey değildir. Her evde olduğu gibi burada da küçük, şirin bir bar vardı. Fakat barın dekoruna pek uymayan bir ayakkabı kutusu dikkatimi çekti. Kutuyu kaldırınca alarmı kapatan bir düğme keşfettim. Oldukça amatörce bir gizleme yoluydu. Son olarak da sandalyenin üzerinde bir anahtar vardı. Laboratuvar ile ilgi olabileceği için, anahtarı yanıma.aldım ve Carl'ın evini terkettim.

Şimdi karşıma ikinci bir seçenek çıkıyordu. Belki de katil notundan memnun olmayan, biraz asabi bir öğrenciydi ve bu sebeple Carl'ı öldürmüştü. Blaze Wiener adını not edip, gizli laboratuvarın yolunu tuttum.

Limanın yanında bulunan eski bir yapıydı, Carl'ın laboratuvarı. İçeri girmek pek o kadar kolay olmadı. Limanlar her zaman çeşitli tiplerde serserilerle doludur. Bu sebeple bir iki tanesini temizlemem gerekti. Fazla zorlanmadan kapıyı açtım ve içeri girdim. Üstüste sandıkların olduğu, oldukça karışık bir odada buldum kendimi. Burası Carl'ın evindeki düzenle pek ilişkisi olmayan dağınık bir yerdi. Yerde bir gazete duruyordu. Gazete eski bir tarihe aitti. Cari Davis adlı bilim adamının ölüm haberi yuvarlak içine alınmıştı. Sonra fax makinesini araştırdım. Sonny Flatcher adlı birisinden bir mesaj vardı. Mesajda Carl'ın hemen saklanması gerektiği yazıyordu. Ardından MTC şirketi tarafından personellerine verilmiş olan bir çek koçanı buldum. Son sayfası Sonny Flatcher'a kesilmişti. Üstüste yığılı kutuları araştırmaya karar verdim. Odada herhangi birşeyi saklayabilecek en iyi yer bu kutulardı. Bu tezimde yanılmadığımda ortaya çıktı. Bir anahtar, yağ ve biraz cephane buldum. Masanın üzerindeki notta mavi ve fil ile ilgili zırvalar vardı. Ne olduğunu daha sonra anladım. Mavi, giriş kartının rengiydi ve fil'de onun şifre adıydı. Dolapta bulduğum ilkyardım çantasının içindeki mavi giriş kartı sayesinde bu notu çözdüm. Bu kartı kullanarak bilgisayarı açtım. Şifresini de verdikten sonra, karşıma hayli şaşırtıcı yazılar çıktı. Cari anlaşılan daha sonradan tasvip etmediği bir projede çalışıyormuş. Car'a göre proje durdurulması gerekecek kadar tehlikeli. Projenin adı Overlord ve Cari ölümünden kısa bir süre önce bu projedeki işini bitirmiş. Fakat bir türlü içi rahat olmadığı için, daimi bir şüphe içindeymiş. Sürekli başağrıları çekiyor ve yapmadığı şeyleri yapıyormuş. Carl'a göre Overlord'u durdurmak için 8 adet giriş kartı ve bunların şifreleri gerekiyor. Bilgisayarda başka birşey yazmıyordu. Kapalı olan dosya dolabını, Carl'ın evinden bulduğum anahtarla açtım. İçinde bilimadamlarının bir listesinin bulunduğu bir kağıt vardı. Önemli olduğunu düşünerek bu listeyi aldım. Kapalı olan kasanın şifresini de Carl'ın evinde bulduğum kağıttan yararlanarak açtım. İçinde sigorta şirketinin poliçesi vardı. En sonunda herkesin bahsettiği meşhur sigorta poliçesini bulmuştum. Tam çıkmak üzereyken, gözüm takvime takıldı. Takvimde 3 ekim yuvarlak içine alınmış ve yanına 'kıyamet günü' yazılmıştı. Ne olduğunu daha sonra anlarım diyerek dışarı çıktım.

İşler iyice sarpa sarıyordu. Artık bunun bir intihar olmadığına inanmaya başlıyordum. Fakat katil kesinlikle notunu beğen-

meyen bir öğrenci ya da para için babasını öldüren bir kız değildi. Hayır bu tahminlerimi de aşan daha büyük bir organizasyonun işiydi ve anladığım kadarıyla bu gibi işleri biraz fazla araştırdığınızda fazla yaşamazsınız.

Sylvia Linsky ilk olarak büroma geldiğinde beni büyülemişti. Fakat onu ikinci kez gördüğümde daha da beğendim. Sylvia'ya sigorta poliçesi ile ilgili sorular sormaya başladığımda bir volkan gibi patladı. Bana hayatım boyunca pek çok kez bağırılmıştı, fakat hiçbiri bu güzel bayanınki gibi beni etkilememişti. Sylvia'nın konuşma şeklinden ve suratından hemen anladım, babasının ölümüyle hiçbir ilgisi yoktu. Ardından diğer klasik soruları sordum. Normal olarak Peter ve Delores'ten hoşlanmıyordu. Sylvia'dan daha fazla birşey öğrenemeyeceğimi anladım ve Bash Dagot'un yolunu tuttum.

Bash Dagot, Steve'in de bana daha önce bahsettiği gibi oldukça sefil bir yaratıktı. Para için herşeyi yapabilecek insanlardan biriydi. Dagot'u konuşturmak için biraz hırpalamam gerekti. Dagot Carl'ı köprüden atlarken görmüş. Biraz sıkıştırınca Blaze Wiener'ın adresini verdi (I?'5). Dediğine göre Wiener parkta kapıcıymış. Daha fazla sıkıştırmanın anlamı yoktu. Dagot'un tüm bildiği bundan ibaretti.

Adresini öğrendiğime göre sırada Blaze Wiener vardı. Wiener'da pek fazla birşey bilmeyen, Cari ile beraber psikoloji kursuna katılmış olan bir salaktı. Carl'da sertifikasının bulunmasının ne anlama geldiğini bugün bile çözmüş değilim.

Elimde fazla ipucu yoktu. İki seçenek vardı, Bosworth Clark ya da John Klaus. John'un Carl'ın ölümü ile daha ilgili olabileceğini düşünerek ilk olarak onu ziyaret etmeye karar verdim. Biraz uzunca bir yolculuktan sonra John'un gizli sığınağına vardım.

John adresini bulmama oldukça şaşırdı. Carl'ın ölümüne üzüldüğünü belirtti. Kafamda daha evvelden beliren bazı soru işaretlerini giderecek kadar dürüst bir kişiliğe sahip bir adamdı, John Klaus. Niye yalan söyleyeyim. Carl'ın bir aşk cinayetine kurban gittiğini düşünmedim desem yalan olur. John daha önceleri Cari ile beraber çalışıyorlarmış. Fakat daha sonra Delores olayı yüzünden arkadaşlıkları bitmiş. Gerçi daha sonra Cari tekrardan aralarını düzeltmeye çalıştıysa da bu pek bir işe yaramamış. John ile Carl'ın ortak çalıştıkları proje, Overlord projesiydi. Bu ad ikinci defa karşıma çıkıyordu. John'a proje hakkında sorular sorduğumda, bana aydınlatıcı olmasa da fikir verici birkaç cümle söyledi. Overlord, kişinin beyin gücünü arttırmak için çalışılan bir projeymiş. Fakat John daha sonra şüphelenmiş ve sorular sormaya başlamış. Sorularla beraber tehtidlerde başlamış. John'da hayatından endişe duymuş ve çareyi saklanmakta bulmuş. İşin ilginç yanı, John firmaya girdikten sonra, yaptığı işin MTC ile ilgili olmadığının farkına varmış. Projede çalışan diğer bilim adamlarından Sam Jones'i tanıyan John, bana onun adresini verdi. Dediğine göre Jones koyu bir Law and Order sempatizanıymış, bu sebeple dikkatli olmak gerektiğine inanıyor.

MTC'nin müdürlerinden Tom Griffith'de John'u tehdit edenlerin başında giliyormuş. Projede çalışan biri olarak John'da bir giriş kartı olduğunu düşündüm, bunda da haklı çıktım. Yeşil renkli giriş kartını John'dan aldıktan sonra, burada işimin bittiğine inanarak tekrar yola çıktım.

Sam Jones'tan önce elimde adresi bulunan ikinci bilimadamma, BosWrth Clark'a gitmeye karar verdim. Elimdeki ipuçları Carl'ın ölümünü aşıyordu. Bunun altında başka şeyler, düşündüğümden de karmaşık şeyler yattığını hissediyordum.

BosWorth Clark'ı yerde bir taş kadar cansız yatarken bulduğumda pek şaşırmadım. Birileri temiz bir iş görmüştü. Burası Clark'ın laboratuvarıydı. Sandviç'in içinde dosya dolabının anahtarı vardı. Dolabı'nın içinde ise Clark'ın çalışmalarıyla ilgili datalar bulunuyordu. Takvimin arkasında gizli bir dolap keşfettim. Dolabın içinde artık Clark'ın işine yaramayacak olan bir deste para ve şehrin önemli kişilerinin adının bulunduğu bir liste vardı. Paraları aldıktan sonra yerde duran bir kibrit kutusu ilgimi çekti. Kutuyu incelediğimde, Big Surf otelıne ait olduğunu öğrendim. Kutunun içinde ise Clark'ın adresi vardı. Kibrit kutusunun katile ait olduğunu hemen anladım. Demek ki katil Big Surf otelinde kalıyordu. Cesedi incelediğimde, üzerinde bir kitap buldum. Kitapta Frank Schmimming'i arama ile ilgili bir not vardı. Ayrıca Clark'ın cüzdanında bir ID kartı ve biraz para vardı. Anlaşılan cinayet nedeni para değildi. Sinir bozucu bir sesle çalışan robotu arkasındaki düğmeye basarak durdurduktan sonra biraz da Clark'ın çalışmaları ile ilgilenmeye karar verdim. Masanın üzerinde birçok monitör vardı ve bunları açınca da farklı olmakla beraber hepsinde uydularla ilgili bilgiler vardı. Ayrıca uydularla ilgili bir de mavi printer çıktısı vardı. Bunlardan pek anlamadığım için benim için fazla birşey ifade etmiyordu. Fakat asıl ilgilendiğim, daha sonra giriş kartı ile geleceğim ve kullanabileceğim bilgisayardı. Katil Clark'ın giriş kartını almıştı. Bu sebeple şu an için bilgisayarı kullanamıyordum. Daha fazla burada durmanın tehlikeli olacağını düşünerek Clark in laboratuvarını terkettim.

Boswotrh'un da 1000000 dolarlık bir sigorta poliçesi vardı, Carl'ınki gibi. İkisi de cinayete kurban gitmişlerdi, ikisinin cinayetine de bir intihar süsü verilmek istenmişti. Bütün bunların arkasında yatan yalın gerçek ne olabilirdi? Belki bu soruların cevabı nı Sam Jones verebilirdi.

Sam Jones, Law and Order tarafından korumaya alınmış bir bilim adamıydı. Onunla konuşabilmek için bir kaç tanesini hafifçe okşamam gerekti. Sam tam anlamıyla bir fanatik Law and Order taraftarıydı. Doğal olarak bana hiçbirşey söylemek istemeyen Şam'ı konuşturmak için biraz hırpalamak zorunda kaldım. Sam Law and Order'ın çok yakın bir zamanda tüm dünyanın en güçlü örgütü olacağına candan inanmış bir aptal. Sarı giriş kartını ve şifresini bana nazikçe verdikten sonra Carl'ın ölümü hakkında hiçbir şey bilmediğinin farkına vardım. Tom Griffith'in Şam'ı Overlord projesi için kiraladığını ve yakın bir zamanda projenin yürürlüğe gireceğini öğrendim. MTC için çalışmasına rağmen, Frank Schimming'den pek hoşlanmıyor. Buna şaşırmadım desem yalan olur. Hem MTC bünyesinde çalışıyor, hem de MTC'nin patronundan hoşlanmıyor, oldukça ilginç! LaW and Order'ın başı olan Robert Knott'un yakın bir gelecekte dünyanın en güçlü adamı olacağına da adı kadar emin. Bu salakla daha fazla kalmanın pek bir anlamı olmayacağını düşünerek, tekrar yola koyuldum.

Adını çek defterlerinde ve Faxlarda gördüğüm Sonny Fletcher ile tanışmanın vakti gelmişti. Sonny tam bir başarısızlık abidesiydi. Yıllarca çalışan ve sonunda emekli olduğunda bir hiç olan polis memurlarının tipik bir örneğiydi. Fakat Cari olayında ve arkasında yatan gizde önemli bir anahtar olacağını düşünerek, onu görmeye gittim.

Sonny'nin ikamet ettiği yer ucuz bir oteldi. Anlaşılan Carl'dan aldığı para pek fazla değildi. 307 numaralı odanın kapısını çalarak içeri girdim. Sonny'de benim gibi özel dedektif ve Cari Sonny'yi MTC şirketini araştırması için tutmuş. Bu sebeple Sonny MTC'nin çevirdiği işler hakkında oldukça fazla bilgiye sahip. Cari MTC şirketine, şu meşhur Overlord projesi için girmiş. Görevi ise kişilerin beyin güçlerinin arttırılması. Bu bilinen şeyler, benim için fazla orijinal bilgiler değildi. Sonny'nin çalışmaları doğrultusunda Cari MTC'nin amacının farklı olduğunu öğreniyor. Sonny'nin inanışına göre MTC'nin LaW and Order ile yakın bir ilişkisi var. Bunu düşünerek LaW and Order'ı da biraz araştırmış. Sonuç olarak Bazıl Mallory'nin adresini öğrenmiş. Fakat daha sonra pek araştırma yapmaya fırsatı olmuyor. Birbiri ardına gelen tehdit ve birkaç öldürme teşebbüsü, Sonny'nin araştırması-

nın daha fazla ilerlemesini önlüyor. Sonny kesinlikle Carl'ın öldürüldüğüne inanmıyor, bunun içinde kendince güçlü nedenleri var. Buna karşın, Carl'ı nasıl öldürdüklerine akıl sır erdiremiyor. Son olarak bana bu konu ile ilgili Wanda Peck'in adresini veriyor. Wanda bu konuda oldukça bilgi sahibiymiş. MTC başta ufak bir firmaymış, fakat geçen sene serbest çalışan bilimadamlarını kiralamaya başlamış. Frank Schimming güzel bir darbe yaparak şirketin başına geçmiş ve kurucusu olan St Gideon'u şirketten uzaklaştırmış. Carl'ın ölümünde olduğu gibi, Cal Davis'in ölümü de Sonny'e göre şüpheli.

Wanda Peck, aslında bir gazeteci. Bu sebeple hemen hemen her şey hakkında bilgi sahibi olan birisi. Carl'ın ölümü hakkında bilgisi var mı, yok mu, bilemem, fakat MTC ve Overlord hakkında bilgisi olduğu kesin.

Larry Hammond, Wanda'dan Overlord projesini araştırmasını istemiş. Wanda da uzun süren bir araştırmadan sonra sonuca ulaşmış. Overlord projesi aslında yeni bir proje değil. Bundan 50 sene eWel ilk olarak İngiltere'de geliştirilmiş. Amacı, insanın beyin gücünün geliştirilmesi. Bunun için de, kişinin beyninin doğrudan bilgisayara bağlanmasıyla yapılabileceği düşünülmüş. Bilim adamları araştırmalarının sonuçlarını kendi üzerlerinde denemişler ve 10ları %15-25 arasında artış göstermiş. Fakat buna karşın kolay telkin edilir olmuşlar. Bilgisayar tarafından verilen emirleri kolayca ve itiraz etmeden yerine getirmeye başlamışlar. Bir süre sonrada bilim adamlarının çoğu anlaşılamaz şekilde ölmüşler, bazıları da bunalıma girmiş ve ömrünün geri kalanını bir akıl hastanesinde geçirmişler. Wanda'nın bana anlattıkları inanılmaz şeylerdi, fakat Carl'ın ve diğerlerinin esrarengiz ölümleri arasında da büyük bir benzerlik vardı. Sonny'nin düşünceleri doğrultusunda Wanda'ya Law and Order hakkında bazı sorular sordum. Law and Order bundan 5 sene eWel, amaçsız ve küçük bir çete olarak kurulmuş. Tek yaptıkları da etrafı rahatsız etmekmiş. Fakat geçen yıllar içinde inanılmaz bir şekilde organize olmuşlar. 1 yıl önce grubun başına Robert Knott geçmiş. Grubun amaçları basit, kural içinde yaşayan, kurallara sıkı, sıkıya bağlanan bir toplum. Topluma ters düşen şeyler anında yokedilmeli, bu sayede düzen de bozulmamış olarak kalacaktır. Gruba göre düzeni en fazla bozanlar Mutant'lar. Grubun çok güçlü politik bağlantıları varmış. Savcılar, senatör ve meclis üyeleri bunlardan bazıları. Polis ise grubun yaptıklarını onayladığından, kendileri üzerinde hiçbir yasal güç bulunmamakta. Daha fazla bilgi için Larry Hammond'lu sağlık veren Wanda, Larry'nin Overlord projesinde çalışan bir programcı olduğunu ekliyor. Larry'nin yerini bilen yegane insan Ron Meat. Ron Meat ise biraz paranoyak bir kişiliğe sahip olduğu için, onu bulmak pek o kadar kolay olmayacakmış. Wanda aynı zamanda MTC'nin kurucusu olan Gideon'u da tanıyor. 80 yaşındaki bu ihtiyar şirketini yakın bir zamanda Frank Schimming'e kaptırmış. Wanda'ya aydınlatıcı bilgilerinden ötürü teşekkür edip, tekrar yola koyuluyorum.

Ron'u aramaya başlamadan önce, BosWorth'un laboratuvarında bulduğum kibritin ait olduğu yere gitmeye karar veriyorum, Big Surf oteline. Otel'de biraz araştırma yaptığımda birkaç gün önce Jim Slade adında birinin varlığını keşfediyorum. Anlaşılan Jim biri ya da birileri için çalışan kiralık bir katil. Fakat ne yazık ki benim gelmemden birkaç gün önce oteli terk etmiş. Artık MTC'yi kuran ve daha sonra da atılan yaşlı kurt ile konuşmaya hazırım.

Gideon oldukça zengin biri. Bunu oturduğu büyük malikaneden anlamak mümkün. Kapıda ve evin çevresinde birçok koruma bulunmakta. Anlaşılan Gideon'un birçok düşmamı var. Üstüm iyice aranıyor ve sonunda Gideon'un huzuruna çıkabiliyorum. Gideon'un 80 yıllık uzun ömrü boyunca en fazla nefret ettiği kişi hiç kuşkusuz, Grank Schimming'dir. Bunda da haksız sayılmaz. Gideon MTC'yi kurmadan önce İngiliz haberalma örgütünde yüksek bir mevkide çalışıyormuş. Daha sonra kendi adıyla anılan sistemi, Gideon'u bulmuş. Şirketin şu andaki gidişatından pek memnun değil. MTC'de birşeylerin döndüğünü, fakat bunları kendisinin bilmediğini söylüyor. LaW and Order'ın yaptıklarını da canı gönülden destekleyen, fanatiklerden biri. Kendisine, değerli zamanından bana zaman ayırdığı için teşekkür ediyorum ve Gideon'un malikanesinden ayrılıyorum.

Gideon, kendisinin dediği kadar masum biri olduğuna inanmıyorum. Hiçkimse yıllarca emek vererek yaptığı birşeyi, yeni yetme birinin almasına kolayca razı olmaz. Fakat elimde somut bir kanıt yok. Sekreterim Vanessa'da olmasa ne yapardım bilmiyorum. Vanessa benim sekreterim. Benim eksik kaldığım yerlerde araya Vanessa girer ve beni tamamlar. Biz iyi bir ekibiz. Vanessa'dan aldığım bazı adreslen gözden geçiriyorum ve MTC'nin şimdiki patronu olan Frank Schimming'i ziyaret etmeye karar veriyorum.

Frank tam bir işadamı. Bunu kıyafet ve davranışlarına bakarak anlamak mümkün. Güç ve kudret için herşeyi yapabilecek tarzda bir insan Frank. Frank bundan bir yıl önce Gideon'u şirketten uzaklaştırmış. Gideon'un eksiğini kapatması içinde Tom Griffith'i, Gideon'un yerine getirmiş. Tom'u yaptıklarında tamamen serbest bırakan Frank'a göre, MTC, şirketinin ufak bir koluymuş. Bu sebeple MTC'de yapılanlara pek fazla önem vermiyor. Buna karşın yaptıklarımda tam olarak desteklemiyor. Overlord, Frank için yeni bir araba markası kadar yabancı bir ad. Yanında pek çok çalışan olduğu için hemen hemen çoğunu tanımıyor. Carl'ın ölümünü de gazeteden okumuş. Fakat Bosworth Clark adında birini hatırlıyor. Clark bundan birkaç gün önce kendisine telefon etmiş ve çok önemli bir konuda konuşmak istediğini belirtmiş. Frank'ın ise pek fazla vakti olmadığı için Clark ile görüşememiş. Bir daha da Clark'dan bir ses seda çıkmamış.

Frank başarılı bir işadamı olmasına karşın ya çok iyi bir yalancı, ya da çevresinde dönenlerden haberi yok. Fakat benim kanımca o kadar yükseklerdeki, aşağıda olanlardan haberi olmayan bir zavallıdan başka birşey değil. Kulağıma çalınan söylentilerden yola çıkarak Ron Meat'in izini en sonunda buldum.

Ron Meat zavallı bir mutant'tan başka birşey değildi. Nükleer savaş sonrası ortaya çıkan yüzbinlerden biri. Larry Hammond'un yerini zor da olsa öğrendikten sonra, bana dostane bir tavsiyede bulundu. Law and Order'ın yakın bir zamanda birşeyler yapacağını, bu sebeple ortalıkta dolaşıp, onlar hakkında fazla soru sormamamı tavsiye etti.

Larry Hammond'da Ron gibi zavallı bir mutanttı. Mutantlara ait bir mahallede saklanıyordu. Tam bir yıl önce Tom, Larry'i MTC için kiralamış. Overlord projesindeki görevi ise, proje için bir bilgisayar dizayn etmek. Ayrıca 8 adet giriş terminali de istemişler. Larry'de bütün bunları yapmış. Larry proje üzerinde çalışan diğer bazı bilimadamlarını da tanıyor. Cal Davis, insanlarda doğrudan beyin kontrolü için çalışıyormuş. Fakat ölümü Larry'i oldukça sarsmış. Bu sebeple kendi can güvenliğinden de endişe ettiği için saklanıyormuş. Overlord'un bilgisayar sistemini Larry yaptığı için, onu durdurabilecek ya da nasıl durdurulabileceğini bilen yegane insan da Larry'den başkası olamazdı. İlk yapılması gereken ana bilgisayara girmek. Bunun için 8 adet giriş kartı ve bunların şifrelerini bilmek gerekiyor. Bu sayede dünyanın yörüngesindeki uyduyu yokedilebilirmiş. Larry'de de bir zamanlar bir tane giriş kartı varmış, fakat Law and Order'ın adamları bu kartı Larry'den çalmışlar. Buna karşın Larry şifreyi bana verdi. Diğer giriş kartlarına ulaşabilmek için, ilk olarak diğer bilimadamlarına ulaşmak gerekiyor. Bu sebeple Larry bana yardımcı olabilecek bazı adlar verdi. Ed Bradley, Arnold Dweeb diğerlerini bulmamda bana yardımcı olabilecek insanlar. Tam çıkmak üzereyken Larry, birgün Frank Schimming ile Robert Knott'u beraber gördüğünü söyledi. Onunda tahmini diğerleri ile aynı. MTC ile Law and Order Overlord projesi için beraber çalışıyorlar.

Carl'ın ölümünün arkasındaki gizem ile Obverlord projesi arasında bir bağ vardı. Overlord'un gizini ortaya çıkardığımda. Carl'ın ölümünün arkasındaki giz de anlaşılacaktı. Arnold Dweeb beni diğer bilimadamlarına götürebilirdi. Bu sebeple ilk olarak onu ziyaret etmeye karar verdim. Buluşma yerimiz oldukça ilginç bir yerdi, bir Stadyum. Anlaşılan Arnold oldukça fazla polisiye roman okuyan bir tipti. Fakat kesinlikle aptal biri değildi.

Arnold ile sohbet oldukça pahalı. Fakat verdiğim parayı fazlasıyla hakeden biriydi Arnold. Bana uzunca bir liste verdi. Listede MTC ve Overlord projesi ile ilgili birçok

kişinin adresi vardı. Bütün adresleri not ettikten sonra tek tek hepsini ziyaret etmeye karar verdim.

Listedeki ilk isim Tom Griffith'ti. Tom şu anda MTC'nin başında bulunan adam ve sanırım Overlord projesinin de başı.

Fakat tahmin ettiklerimin aksine Tom MTC hakkında bana bir yığın palavra attı. Overlord'un da microchip ve uydularla tüm dünyada gözlem ağı kuracak olan bir sistem olduğunu uzun uzun anlattı. Tom Frank ile ve daha birçok insan ile çok iyi anlaşan bir melekmiş. Law and Order ile beraber çalıştıklarını ve endüstriyel ürünlerinin başarılı olduğu takdirde grubun dünyanın en güçlü grubu olacağını da söylemeden edemedi. Ardı ardına gelen ölümlerden çok şaşıran Tom, bunu büyük bir şanssızlık olarak görüyor. Bosworth Clark' in kendileri ile çalıştığını,fakat bundan pek memnun olmadığımda açıkça belirtmekten geri kalmıyor.

Tom tam anlamıyla bir üçkağıtçı ve aynı zamanda da kafasız bir maşa, fakat bu maşayı tutan elin kim olduğunu bilmiyorum. Listedeki diğer ad Sandra Larsen. Sandra, Carl'ın sevgilisi ve benim için de iyi bir ipucu olabilir.

Sandra ve Cari tam iki ay önce çıkmaya başlamışlar. Cari, Sandra'ya Delores'ten ayrılacağını söylemiş. Fakat bir taraftan da Delores'in üzülmesini istemiyormuş. Beni şaşırtmakla birlikte Sandra'nın MTC hakkında biraz bilgisi vardı. Fakat Overlord konusunda konuşmak istemiyordu. Pek umduğumu bulamamakla birlikte Sandra'nın yanından ayrıldım.

Sıradaki isim Robert Knott'tu. Robert Law and Order'ın başındaki büyük patron. Ancak o, bana grubun gerçek amacını açıklayabilirdi. Tam tahmin ettiğim gibi Robert çok iyi korunuyordu. Onunla konuşmak hiç de kolay olmadı.

Robert Knott beni görünce oldukça şaşırdı. Herhalde sağ olarak karşısına çıkacağımı tahmin etmiyordu. Robert'ten ilk öğrendiğim Law and Order'ın Los Angles' teki genel merkezinin adresi oldu. MTC şirketi bundan tam 1 yıl önce Law and Order'a gelip beraber iş yapmayı teklif etmiş. Grupta bunu düşünmeden kabul etmiş. MTC'nin parasal desteğini arkasına alan grup, 1 yıl içinde organize olmuş ve çok güçlenmiş. Bu sayede grup, MTC'nin silahlı gücü olmuş. Grup Overlord projesine ve bu proje sayesinde dünyanın en güçlü grubu olacaklarına çok inanıyor. Cari ise MTC ile Law and Order arasındaki bağlantıyı araştırdığı için öldürülmüş. Emir Robert'a çok yüksek bir yerden gelmiş. Pek fazla zor olmamış. Carl'ın beynine bir microchip yerleştirmişler. Bilgisayarda gerekli emirleri vermiş. Big Jim Slade ise Carl'ın kendini köprüden atıp, atmadığını kontrol etmiş. Lola Lovetoy çok şey bildiği için öldürüleceklerin başında geliyormuş. Fakat ne yazık ki Robert ile muhabbetimiz fazla uzun sürmedi. Nerden geldiğini anlamadığım bir kurşun, Robert'in beynini dağıttı. Anlaşılan birileri Robert'in konuşmasından korkuyordu. Fakat ben gerekli bilgiyi almıştım. Hemen dışarı çıktım, fakat dışarısı boştu. Burada oyalanmanın sağlık açısından pek iyi olmayacağını düşünerek ben de araziye uydum.

Araba ile Lola Lovetoy'a gitmeye karar vermişken birden faxım çalıştı ve bir mesaj geldi. Oldukça şaşırdığımı itiraf etmeliyim. Mesajda bu olayı fazla soruşturmamamı, bunun sağlığım açısından pek iyi olamaya cağını yazıyordu. Ayrıca mesajda Jim Slade'in adresi vardı. Buluşma ertesi günü yanlız gelmem şartıyla olabilirdi. İşte ilk tehdidimi almıştım. Bu da benim yakından takip edildiğimi kanıtlıyordu. Big Jim Slade' den önce Lola'ya gitmeye karar verdim.

Lola parası olana göre bir kızdı ve pek namuslu olduğu da söylenemezdi. Lola'yı Tom Griffith, Frank Schimming'i kontrol etmesi için tutmuştu. Tom MTC ve bağlı bulunduğu şirketin tam yönetimini istiyordu. Tom, Frank'ın MTC'nin projesinden haberi olmasını istemiyor. Bunun kontrolünüde Lola ile yapıyormuş. Lola Frank ile buluşmalarını bir apartman dairesinde yapıyormuş. Evin adres ve anahtarını aldıktan sonra konuşmaya devam ettik. Lola bundan birkaç hafta önce bu işten sıkılarak, artık bu oyunu daha fazla sürdürmek istememiş. Bu da Lola'nın neden ölüm listesine girdiğini açıklıyordu. Lola Tom'un bürosunda iken Tom'a bir telefon gelmiş. Telefonda Tom saygılı olduğu kadar da korkarak konuşmuş. Tom'un telefonda konuştuğu, Gideon'dan başkası değilmiş. İşte bu da tahminlerimi doğruluyordu. Lola'ya değerli yardımlarından dolayı teşekkür edip, dışarı çıktım.

Lola'nın bana verdiği adrese gitmeye karar verdim, belki faydalı ipuçları bulabilirdim. Ev fazla uzak olmadığı için birkaç dakikada oraya vardım.

Oldukça ince bir zevkle döşenmiş bir garsoniyerdi burası. Odanın baş köşesinde ise büyük bir yatak vardı. Etrafı iyice aramaya karar verdim. Aynanın arkasında bir düğme buldum. Düğmeye bastığımda odanın bir köşesinde bir panel ortaya çıktı. Kültablalarında Camel marka sigaralar vardı. Bu da Clark'ın laboratuvarındaki sigaraların eşiydi. Demek ki Jim burada kalmıştı. Fazla aramadan, resmin arkasındaki alarmı kapatan düğmeyi de buldum. Kültablasının yanındaki kibrit kutusunu açtığımda, Los Angles'teki bir otobüs garının kasasına ait anahtarı buldum. Kitabın içinde ise Law and Order'ın genel merkezinin adresi vardı. Bundan başka Jim için bir ölüm listesi vardı. Bu listede kendi adımı gördüğümde pek şaşırmadım. Gözüme son çarpan şey Ron Morgan tarafından imzalanmış bir kitaptı. Artık Jim'in işine yaramayacak olan 5.000 $'ı da aldıktan sonra evi terkettim.

Jim benim de tahmin ettiğim gibi bana bir tuzak hazırlamıştı. Sıkı bir silahlı çatışmadan sonra, onu ölmek üzereyken yakaladım. Jim hiçbir konuda bilgisi olmayan, sadece verilen işi yapan ve karşılığında parasını alan kiralık bir katildi. Ölmeden önce son sözleri yakında görüşeceğimizdi.

Artık finale yaklaştığımızı hissedeiyordum. Lola'nın evinde bulduğum anahtarı kullanarak, LA'taki otobüs garında bulunan kasayı açtım. İçinde siyah giriş kartı vardı. Ardından bağlantılarımın da yardımıyla Ron Morgan'ı ziyarete gittim. Evde kimse yoktu.

Burası Morgan'ın dinlenmek için kullandığı ufak bir evdi. Etrafı karıştırdığımda bir yığın işe yaramaz şey buldum. Fakat bunların içinde işime en fazla yarayanı kuşkusuz, Morgan'ın yazlık evinin adresiydi. Halının altını kontrol ettiğimde, ufak bir bölme ile karşılaştım. Bölmenin içinde cephane, para ve bir arsanın tapusu vardı. Son olarak koltuğun altındaki Screwdriver'ı alarak evden ayrıldım.

Morgan'ın evinden aldığım, ikinci adrese doğru yola koyuldum. Gideceğim yer Morgan'ın yazlık eviydi. Ron Morgan'da proje üzerinde çalışan bir bilimadamı olduğuna göre onda da bir giriş kartı olması gerekirdi.

İçeri girmemle alarmın çalması bir oldu. Alarmı fazla zorlanmadan, masanın üzerindeki kumanda ile susturdum. Aynı kontrol cihazı ile kahve masasındaki gizli paneli ortaya çıkardım. Akvaryumun yanındaki anahtarı alıp, dolabı açtım. İçinde bir saat vardı. Sonra giriş kartını aramaya koyuldum. Kart ne yazık ki içinde pirihana'ların olduğu akvaryumdaydı. Balıklara biraz yem vererek bu sorunu hallettim ve kartı aldım. Bilgisayara girdiğimde, Morgan'ın MTC deki görevi ile ilgili bilgiler edindim.

Ron Morgan'ın adresini nasıl bulduğumu yazmayı unutmuşum. Adresi sevgilisi olan Della Lang'tan aldım. Della'nın adını ise Arnold Dvveeb'ten öğrenmiştim. Şimdi proje üzerinde çalışan diğer bir bilimadamına, Greg Call'a gidiyorum. Greg evde yoktu. Fakat laboratuvarının adresini buldum ve doğruca bu adrese haraket ettim.

Burası.....

Günlük maalesef buraya kadar. Ben geri kalanını ele geçiremedim. Fakat umarım bu kadarı sizin işinizi görmeye yarar.

Takıldığınız yerler olursa çekinmeden bizi arayın. Yön kodlarını geçen sayımızda, SALATA'da vermiştik. Takılanlar buradan faydalanabilirler. Geçen sayımızda iki adet kod yanlış basılmıştı. Özür dileyerek düzeltiyoruz.

Sonny Fletcher-5170
Jim Slade-4921

Mean Streets tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Her şey en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Grafikleri, müzik ve efektleri kusursuz. Sizin açınızdan tek sorun, oyunu oynayabilmek için Orijinalini almanız. Oyun kırığında maalesef oynanamıyor. Oyunun orijinali 2 disket. Mean Streets'i kaçırmayın....

US GOLD / 2 DİSK ORJİNAL

GRAFİK	%95
MÜZİK	%90
IQ	%90
GENEL	%95

WRATH OF THE DEMON

TUNÇ DİNDAŞ

Geçen aylarda demosu gelen oyunun oynanabilen bir versiyonu nihayet ülkemize geldi. Oyunu daha önce DRAGON'S LAIR ve SPACE ACE ile adını duyuran READY SOFT yapmış. Bildiğiniz gibi bu oyunların hepsi çizgi film kalitesinde animasyonlara sahipti. Ama oyunlar ne kadar muhteşem grafik ve sesler içersede yurt dışında fazla tutulmadı. Bunun sebebide oyunun oynanabilirliğinin çok az olması. Bu oyunları oynamak o kadar zordu ki bir ekranı geçmek saatler sürüyordu. Hareketlerin animasyonlarındaki detaydan dolayı hızlı joystick hareketlerinde bilgisayar hareketleri algılayamıyordu. Oyunun kademelerini geçmek için mükemmel bir zamanlama gerektiriyordu. Bu da oyunu oynayan için büyük zorluk oluyordu. Heleki oyunu kaybeden kişi oyun baştan başladığı için geldiği yerlere tekrar gelebilmek için çok uğraşıyordu.

READY SOFT, DRAGON'S LAIR ve SPACE ACE'de yapılan bu hatayı ALL DOGS GO TO HEAVEN da da yapınca bu oyun zarar etti. Be sebeplerden dolayı READY SOFT türünü değiştirmeye karar verdi. Çok kaliteli detaylı grafiklerle çok kademeli oyunlar yapmaya başlayacaktı. İşte bunun ilk örneği 'WRAITH OF THE DEMON karşınızda. Bu oyun genel açıdan PSYGNOSİS'in SHADOW OF THE BEAST'ine çok benziyor.

PIERRE PROULX tartından programlanan oyunun grafiklerini de CLAUD PELLETIER ve MARTIN ROSS yapmış SHA-

DOW OF THE BEASTin müziklerine çok benzeyen müziklerinide DAVID WHITTAKER hazırlamış. Hatta oyunun efektleri bile BEAST'le aynı. Oyun yüklenmeden önce mükemmel bir açılış demosu seyrediyoruz. Özellikle kamera oyunlarıyla mükemmel efektler elde edilmiş.

Demoda esrarengiz bir şatonun penceresinden bir baykuş uçuyor. Issız bir kasabada bir evin çatısına konuyor. Bu arada kahramanımız gözüküyor. Hiç bir şeyden habersiz yürürken birden garip sesler duyuyor. Kaçarak gizleniyor. Gözükmeden ne olduğunu anlamaya çalışıyor. Görünüşte insana benzeyen biri koşarak yanından geçiyor ve işte kahramanımızı olaya sürükleyen ses duyuluyor. Bu bir kadın çığlığı. Kahramanımız sesin geldiği yöne gidiyor ve bir kadın cesediyle karşılaşıyor. Geç kalmıştı. Kadın ölmüş ama elindeki kağıdı kaptırmamıştı. Kağıdı okuyan kahramanımız artık olayın içine girmişti bile. Kağıt bir haber pusulasıydı. Yazan kişide ülkeyi huzur ve mutluluk içinde yöneten Kral LUTHER'di. Pusula kağıdında kısaca şunlar anlatılıyordu.

KRALLIĞIM ŞEYTAN TARAFINDAN İŞGAL EDİLDİ. ŞEYTAN, GÜCÜ SAYESİNDEN BİR ÇOK YARATIĞI YÖNETEBİLİYOR. ÜLKENİN BU DERTTEN KURTARILMASI GEREK. ŞEYTANIN GÜÇLERİYLE SAVAŞACAK ONURLU VE GÜÇLÜ BİR SAVAŞÇI BULUNMALI. YOKSA HERŞEY YOKOLACAK!'

Oyun klasik bir konuya sahip. Kötü güçler tarafından istila edilen bir ülkeyi kurtaracağız. Tabiki olaylar sadece böyle sürmüyor. Oyunda ilerledikçe yeni olayları duyacağız. Böylece oyun daha sürükleyici oluyor. Bu sadece olayın başlangıcı. Neyse biz oyunumuza dönelim.

Oyunumuzun birinci kademesinde şeytanın güçleri fazla etkili olamasa bile bizi durdurmaya çalışıyor. Atımızla yol alırken ufakta olsa bazı yaratıklarla savaşmak zorunda kalıyoruz. Bu kısım BEAST I'in ilk kademesine çok benziyor. Burada koşarak değil de at ile ilerliyoruz.

Bu kışımı geçebilmek için yapacağımız üç hareket var:

1- *Yerdeki engellerin üzerinden atlamak:* Bu engeller kimi zaman mezar taşlarıyken kimi zamanda iskeletler oluyor. Atı zıplatmak için joystick'i yukarı itin.

2-Engellerin üzerinden atlarken bazı şişeleri toplamak: Bu şişelerin bazıları güç iksirleri, bazıları da zehir içeriyor. Özellikle kırmızı şişeleri toplamayın. Sarı ve yeşilin tonlarındaki büyüklü ve küçüklü bütün şişeleri toplamayı ihmal etmeyin. Şişeleri toplamak için joystick'i aşağıya çekin.

3-Yumruk atmak: Yukarıda bahsettiğim gibi şeytanın yaratıkları burada da var. Arasıra saldıran yaratıklardan yumruk atarak kurtulabilirsiniz. Eğer yaratık tam bizim seviyizde saldırıyorsa önünüze geldiğinde ateşe basarak yumruk atın.

Birinci kademede oyunun **GAME OVER'** kısmı çok komik. Gücünü kaybeden kahramanımız uçarak attan düşüyor.

Şimdi oyunun en önemli kısmını yazacağım. Oyunda sol üstte surat ve çevresinde yuvarlaklar var. Bu yuvarlaklar sizin gücünüzü temsil ediyor. İlk başlangıçta kırmızı renktedirler. Herhangi bir yanlış harekette bu kırmızı yuvarlaklar sarı renge dönüşüyor. Birde, sağ alt köşede üç şekil var; bu şekillerde şu işlere yarıyor:

SHIELD(kalkan): Bu fonksiyon kullanıldığı zaman ekrandaki hiç bir yaratık size zarar veremez. Tabi ki süre düşündüğünüzden de kısa. Bu seçeneği aktif hale getirmek için 'FV tuşuna basın.

THUNDER(şimşek): Oyunlardaki klasik adıyla *SMART'dır.* F2'ile kullanılır. Bu tuşa basıldığı zaman ekrandaki bütün her şey yok olur.

HEART(kalp): Gücünüz azaldığı zaman F3' ile gücünüzü arttırabilirsiniz.

Birinci kademeyi geçmek için fazla yorulmayacaksınız. Kamp ateşinin etrafında yorgunluğunuzu çıkarırken şeytanın iblisleri size saldırıyor. İşte burası oyunun ikinci kademesi.

Bu kısımda iki iblis var ama sadece birisini öldürdüğünüz takdirde ötekisi kaçıyor. Kılıcınızı kullanarak battalı iblisle dönüşmelisiniz. Öteki ibliste sağ kenarda size yerden, havadan taş ve bıçak atıyor. Bu atılanlardan çömelerek veya zıplayarak kurtulabilirsiniz. Tabiki bunları yaparken baltalı iblisi öldürmelisiniz. Burayı geçmek için uygulayacağınız en etkili yöntem iblise yerden vurmaktır. İlk oynayaşınızda geçemez seniz bile ikinci oynayışınızda muhakkak geçeceksinizdir. İblisi yok edince öteki iblis atınızı alıp kaçıyor. Artık yola yürüyerek devam etmek zorundasınız.

Bu kademeyi geçince kovuğu olan ağacın içine giriyoruz. Burada dev bir canavar bizi bekliyor. Bu düşman ötekilerden daha zorlu. Burada vur kaç taktiğini uygulayacağız. Canavar bize tekme atabiliyor. Eğer attığı tekme size isabet edip yere düşerseniz canavar gülerek size bakıyor. Ama bu canavar öteki düşmanlar gibi kalleş değil. Yere düştükten sonra yerden kalkmanızı bekliyor. Canavarı yendikten sonra komik bir biçimde kayboluyor. Bu sahneyi görmenizi kesinlikle tavsiye ederim. Canavarı yenince bir peri size ülkede olan son olayları bildiriyor.

ŞEYTAN KRAL LUTHER İN KIZINI KAÇIRMIŞ. GÜÇLÜ OL, EN KISA SÜREDE PRENSESİ KURTAR. ŞEYTAN HER GEÇEN ZAMANDA GÜÇLENİYOR. ÜLKENİN GELECEĞİ SENİN ELİNDE!'

Şimdi mağaranın kapısına geldiniz. İçeriden korkunç sesler geliyor. Ama ne kadar korkunç olursa olsun içeri girmek zorundasınız. Artık geri dönmek için hiç bir imkanınız yok Mağaraya girince kafa biçiminde bir heykelle karşılaşıyoruz. Kenarlarında meşaleler olan bu heykelde gideceğimiz yönleri belirten ok işaretleri var. Burada yolumuz ikiye ayrılıyor. Şimdi önümüzde sağ ve sol diye iki seçim var. Bizden tavsiye. İlk önce sola gidin. Eğer sağa giderseniz kilitli bir çıkışa geleceksiniz. Bu kilidin anahtarı sol tarafta. Hiç zaman kaybetmeyin sola ilerleyin. Sol kısımda ilk önce arkanızdan saldıran yaratıklar var. İlerlerken birden arkanızdan saldırıyorlar. Eğer hızlı davranmazsak geri dönüp vurmanıza zaman kalmıyor. Ve tabiki bu hareketinizle gücünüzün bir çoğunu kaybediyorsunuz.

Daha sonra yerden çıkan dev bıçaklar var. **BEAST** oynayanlar bu tarz zorluklara alışkın oldukları için bu bıçakları rahatlıkla geçeceklerdir. Kısa bir yüklemeden sonra arkanızdan komik bir yaratık geliyor. Sonra iskeletler saldırıyor. Bunları yok etmek çok basit. Bir kaç yaratıktan ve bıçaklardan sonra yeşil devle karşılaşıyoruz. Onu yok ettikten sonra boynuzlu canavarlar var. Bu canavarlardan bazıları bize enerji ve kalkan bırakıyorlar bunları daha sonra kullanmak için alın. En sonda bir heykele ulaşıyoruz. Buradan ilerisi yok. Sol tarafın sonundaki bu heykelin elinde bir anahtar var. Heykelin önünde çömelerek anahtara yumruk atın. Bu sayede anahtarı almış olursunuz. Şimdi tekrar geldiğiniz yerden

geri dönün. Başlangıçtaki heykelin önünden geçtikten sonra lavlarla karşılaşıyoruz. Üzerlerinden koşarak zıplayın.

Burada **SHIELD'i** kullanabilirsiniz. Biraz sonra torbasından çıkardığı ateşleri atan mavi bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Bu kısım gerçekten zorlu. Eğer **SMART'ınız** varsa kolaylıkla yaratığı öldürüp geçebilirsiniz. Daha sonra ruh canavar, eller ve bir çok yaratıktan sonra ejderha var. Bunu öldürmek basit. Üç dört yumrukta işini bitirebilirsiniz. Bunda da vur kaç tekniğini kullanın. Sağ tarafın sonuna yani kilitli yere geldiğinizde anahtarı aldığınız gibi buraya sokun. Çömelin ve yumruk atın. Bu sayede kapıyı otomatikman açmış olacaksınız.

Şimdi mağaranın çıkışına geldin. Gün doğuyor. Ülke aydınlanıyor ama sen hala mağaranın gardiyanını öldürmedin. Bilgisayar tekrar yüklemeye geçiyor. Bir süre yükledikten sonra bilgisayarınız kilitleniyor. İşte yanlış kırılmadan doğan bir hata. Ülkemize gelen korsan kopyalarda sık sık karşılaştığımız hatalardan biriside bu. Bakalım bu oyunun sağlam versiyonu ülkemize ne zaman gelecek. Eğer sağlam versiyonu elime ulaşırsa ya da sizde varsa bana gönderin açıklamanın devamını dergimizde yazabilirim.

Oyun buraya kadar hiç sıkmayan hatta insanı başından kaldırmayan bir özelliğe sahip. Grafikler ve özellikle müzikler muhteşem. Tabi ki muhteşem olacak çünkü, müzikleri **DAVID WHITTAKER** yaptı. Oyunun oynanabilirliği de iyi. Fazla zorlanacağınız bir yer yok. Bütün bölümleri bir kaç denemeden sonra rahatlıkla geçebilirsiniz. Bozukda olsa alınmaya değer bir **oyun.** Keşke sağlamı bir an önce gelse. Basanlar!

READY SOFT / 512K BEŞ DİSKET

GRAFİK	91
SES	90
OYNANABİLİRLİK	91
GENEL	90

Total Recall

TUNÇ DİNDAŞ

Bu sezon sinemalarda uzun kuyruklar oluşmasına sebep olan ve yine sezonun büyük hasılat yapan filmlerinin başında gelen Schwazzenegger'in Total Recail'unu sanırım seyretmişsinizdir. Şimdi ise seyrettiğiniz bu filmin oyununu oynayacaksınız.

Oyun filmin senaryosuna sadık kalınarak hazırlanmış ve Ouaid'in Mars yolculuğu yapmak için (Tabii gerçekte değil) Recall Center'a gelişi ve orada makineye bağlanışı ile başlıyor ve filme sadık kalarak devam ediyor.

Oyunun ilk bölümünü bir platform oyununa benzetebiliriz, çünkü kahramanımız Ouaid bu bölümde bir birine asansörlerle bağlanmış bulunan bir çok kat arasında koşuşturup duruyor ve bölümü bitirmeye çalışıyor.

Ouaid oyuna başlar başlamaz hemen kötü adamlarda Ouaid'in peşine düşüyorlar. Bunu ilk önce sağ'a giderek tabancayı aldığımızda farkediyoruz. Hemen kapı açılıyor ve kapıdan çıkan adam Ouaid'in peşine düşüyor. Bölüm boyunca her kapıya yaklaştığımızda kapı açılıyor ve silahsız bir adam peşimize düşüyor. Bu adamlardan kaçmak kolay çünkü, hızları Ouaid'inkine eşit oldukları için Ouaid kapının önünden geçtikten sonra peşine düşüyorlar ve daha sonra hep arkasında kalarak onu takip ediyorlar.

Bu tür adamların verebileceği zararlar her ne kadar az görünsede aslında az değil. Çünkü, bunlardan bazıları kapıdan çıkarken Ouaid'e yumruk atıyorlar ve çoğu zamanda Ouaid'in peşinden koşup onu kovalayarak eli silahlı tehlikelere doğru itiyorlar. Bu adamlardan kurtulmanın yolu ya bir asansöre binerek bir üst kata çıkmak veya bir alt kata inmek ya da asansör boşluğuna gelince karşıya atlıyarak adamların hepsinin boşluğa düşüp ölmelerini sağlamak.

Eli silahlı adamlara gelince. Bunlar iki çeşit. Birincisi Robocop'a benzeyen ve etrafta dolaşarak sürekli ateş edenler, ikincisi ise bir yerde sabit durarak yine devamlı olarak bir yöne ateş edenler. Bunlardan birincisini öldürmek için 3 atış ikincisini öldürmek içinse 5 atış gerekiyor.

Bu engellerden başka Ouaid'i zorlayan bir şey yok. Ama Ouaid'in bölümü bitirmesi için kontrol panelinin sağ üstünde belirtilen eşyaları tek tek toplaması gerekiyor.

Bu eşyaların nerede olduklarını bulmamıza yarayan aleti hemen oyunun başında almalıyız. Bu alet bir saate benziyor ve oyuna başladığımız yerdeki asansörü kullanarak yukarı, biraz sağdaki asansörü kullanarak tekrar yukarı ve oradanda sağ giderek bulunuyor. Bundan sonra alet bizi eşyaların nerede olduklarını bildiren oklarla uyarıyor. Bu ok ekranda beliriyor ve hareketlerimize göre değişiyor. Mesela eşyanın bulunduğu hizayı biraz geçersek ok hemen aksi istikameti göstermeye başlıyor. Ok. almamız gereken eşyaları paneldeki sıraya göre gösterdiği için yolda ilerlerken bir başka eşyaya rastlamanızda olası. Ama bu eşyanın yakında olması oku etkilemiyor ve o sıradaki eşyayı göstermeye devam ediyor. Asansörler bize çoğu zaman büyük kolaylıklar sağlıyorlar. Özelliklede adamlardan kaçarken. Bir asansör eğer o anda katta değilse onu çağırmak için en uca giderek beklemeniz kafi. Hatta asansörün gelişini panelin sol altındaki ışıklı göstergelerdende takip edebilirsiniz.

Enerjimiz ise en çok kurşun yaraları ile azalıyor. Bu azalan enerjiyi arttırmak için ise etrafta kalpler mevcut. Bu kalpleri alarak enerjimizi bir miktar arttırabiliriz. Bir tavsiye olarak kalpleri her zaman değilde sadece Ouaid'in enerjisi çok azken almanızı söyleyebilirim.

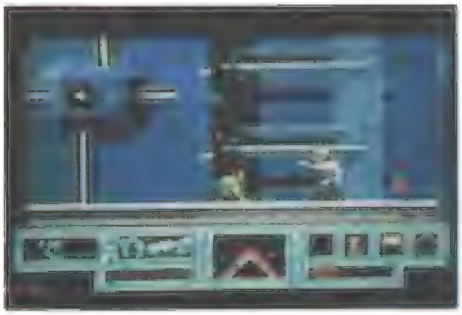
Oyun esnasında alabileceğimiz diğer iki şey ise tabancamız için şarjör ve etrafta bulunan soru işaretleri. Soru işaretlerini almanızı tavsiye etmem çünkü, bunlar yarardan çok zarar getiriyorlar.

Almamız gereken dört nesneden sonuncusunu da aldıktan sonra sağ devam ederek asansöre binmemiz ve biner binmezde sağ'a atlamamız, bölümü bitirmemizi sağlayacak. Eğer böyle yapmayıpta bir alt kattan çıkmaya kalkışırsak üç tane ateş eden adamla karşılaşırız ki bu durumda, bölümü bitirmeyi epey zorlaştırır.

İkinci bölümde ise taksiye biniyoruz ve bindiğimiz bu taksiyi kullanıp yol üstündeki engelleri aşarak bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyoruz.

Taksinin gittiği yol üstünde bir çok araç ve alınabilecek çeşitli nesneler var. Araçlara çarpmak enerjimizi azaltırken bazı nesneleri toplamak ta enerjimizi azaltıyor. Yalnız bir süre yolda ilerledikten sonra karşımıza çıkan kırmızı üçgeni almak bizi bir süre için görünmez yapıyor ama bu zaman zarfında toplayacağımız nesneler enerjimizin azalmasına yol açıyorlar. İlk önceleri karşımıza çıkan araçlar bize ateş etmezken daha sonraları yeni araçlar beliriyor ve bunlar ateş ederek bize saldırıyorlar.

Arabanın gittiği yolu ve bölümü bitirmek için kalan yolu ekranın en altında görebilirsiniz. Enerjiniz de yine ekranın en altında belirtiliyor.



Her oyunda 5 krediniz var. Eğer istersenız oyunda yandıktan sonra sorulan soruya Yes (Y) diyerek oyuna kaldığınız bölümden devam edebilirsiniz. Ama ilk bölümdeyken bunu yapmanızın hiç bir anlamı olamayacağı için bunu ikinci ve daha sonraki bölümlerde yapmalısınız.

Total Recall bence hayli başarılı bir uyarlama. Hele müzik gerçekten bir harika. Oyun filmin senaryosuna sadık kalınarak hazırlanmış. Ayrıca programcılığının yüksek düzeyde olması göze çarpan ve oyunun puanını yükselten diğer özellikler.

OCEAN - İKİ DİSKET

GRAFİK	%90
SES	%95
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%90

NARC

TUNÇ DİNDAŞ

OCEAN firması bu seneye oldukça iyi oyunlarla başlayarak yeni yılda da bu performansı sürdüreceğini kanıtladı. NARC'la beraber TOTAL RECALL, CHASE HQ 2, ROBOCOP 2 ve PANG'ı piyasaya süren OCEAN, yeni yılda oyun listelerinde hep yükseklerde yeralıyor. Biz oyunumuz NARC'a dönelim.

NARC'ın konusu ve türü değişik olmasada yinede ilginç bir oyun. Gelecekte suç oranın yükselmesi karşısında polis örgütü yeni bir. birlik oluşturdu. Bu birliğin adı NARC. İki kişiden oluşan bu birlik üstün ateş gücüne sahip silahlarıyla suçlulara aman vermiyor. Ordu için yapılmış tüm silahları kullanma yetkisine sahip tek polis gücü olan birliğin özelliklerinden biri sadece bu. Kullandıkları kırmızı porsche ile zor durumdaki herkesin yardımına koşuyorlar. Polis örgütü artık suçluların tamamını yok etmeye karar verdi. Suçluları nerede olursa olsun yok etme yetkisini alan NARC'ı artık hiç bir güç durduramaz. Hazırmısınız? İstemesenizde hazırsınız.

Dijitalize sesli bir müzikle açılış ekranını

görüyoruz. Sağ ve sol kenarda yok etmemiz gereken suç patronları var. Şehirdeki asayişi bozanların elebaşları işte bu kişiler. Hepsinin ayrı işlerde parmağı var. Kimisi eroin, kimisi de silah işlerine bakıyor. Hepsini yok ederken ayrı ayrı bir strateji uygulamalınız. Ateş tuşuna basarak oyunumuza başlayabilirsiniz.

NARC üyesi polisimiz Mr BIG'in iki çeşit silahı var. Birisi normal mermi atmasını sağlayan tabancası ötekiside kalabalık saldırılarda toplu yok edim için kullanılacak füze atan silah. İkiside mükemmel şekilde işliyor. Yeterki siz kullanmasını bilin.

Oyun aslında iki kişilik düşünülmüş. Eğer iki joystick'e sahipseniz bu oyunu kesinlikle iki kişi oynayın. Bu şekilde oyunda daha başarı olup, oyunu daha kısa sürede bitirebilirsiniz.

Sanırım oyunumuzun konusunu anladınız. Yapmamız gereken tek iş sağa doğru ilerleyip önümüze çıkan suçluları yok etmek, çıkış kapısını bulup, içeri girdiğimizde. Üstte ekranın ortasındaki radarı göreceğiz. Burada kırmızı 'E' harfi bulunan yer çıkış kapısı. Sol üstte sırasıyla mermi ve füzelerimizin sayısı gösteriliyor. Hemen bunların altında ise topladığımız parçaların sayısını görebiliriz. Radarla bu kısım arasında kalan bölümde enerjimiz, haklarımız ve skorumuz var.

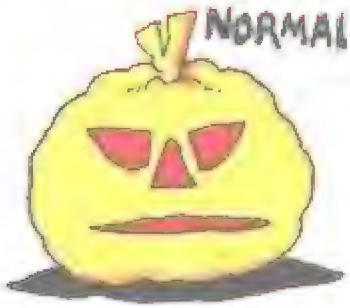
Oyunda suçlulardan başka sokakta gezen köpeklerde bize saldırıyor. Köpekleri yok etmek için çömelerek ateş etmeliyiz. Suçlular eğer kalabalık bir biçimde saldırıyorlarsa füzeyi kullanmanızı tavsiye ederim. Mr BIG ateş tuşuna bastığınızda normal mermi atar. Eğer ateş tuşuna basılı tutup bırakırsanız füze atmış olursunuz. Bütün mermiler ve füzeler sayılı olduğu için çok dikkatli kullanın. Suçluları yok ettiğiniz zaman üzerlerinden cephane ve toplanması gereken parçalar düşüyor. Bu parçaların hepsini toplamaya bakın. Çünkü, kart kontrol kısmında topladığınız parça sayısına göre bonus puan alacaksınız.

Sokakda başlayan oyun sonra sırasıyla metroda, tekrar sokakda ve daha sonraları KRAK fabrikasında geçiyor. Caddeli bölümde helikopterin attığı bombalara dikkat edin.

Oyunun genel açıdan fazla bir özelliği bulunmamakla birlikte, blast'em up severlerin oldukça hoşuna gideceğini sanıyorum. Eski oyunlardan olan JAILBREAK tarzı oyunları seviyorsanız NARC tam size göre. Vurdulu kırdılı oyunları sevenler için mükemmel bir oyun.

OCEAN 512K Tek disket

GRAFİK	%70
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%70



SIMULCRA

TUNÇ DİNDAŞ

Eski Commodore 64 ve Spectrum zamanlarını hatırlayın. **DOMINIC ROBINSON** ve **STEVE** TURNER elersem çoğunuza bir şey ifade etmez ama URIDIUM, FLYING SHARK ve ÛAZATRON dersem heralde bir çoğunuz bir şeyler hatırlar. İşte bu klasik oyunların programcıları olan DOMINIC ROBINSON ve STEVE TURNER nihayet *AMIGA'da* da programcılığa aktif olarak başladılar. Daha önce bazı oyunların yazılımlarında yardımcı olan bu ikili nihayet *AMIGA'da*. İşte **SIMULCRAda** bu ustaların şaheseri. Oyun genel açıdan shoot'em up'a benzesede hiç de öyle değil. İçi dolu vektör grafikler içeren oyunumuzu simulasyon meraklılarıda oynayabilir. Zaten bu tip grafikleri sadece simulasyon türü oyunlarda görebiliyoruz. Diskette ve hafızada normal grafiklerden daha az yer kaplayan bu grafiklerde bir çok kombinasyon ve öteki oyunlarda bulunmayan hareketlilik sağlanabiliyor. Üç boyutlu oyunda denilen bu türün en iyi örnekleri SENTINEL, DRILLER ve INFESTATION'dır. Evet şimdi oyunumuza geçebiliriz.

Oyunumuzun ana teması her kademede bulunan ana terminalleri ve düşmanları yok etmek. Ama işimiz bu kadar da kolay değil. Çünkü, bu işlemleri yaparken belli bir strateji izlememiz gerekiyor. Oyunun her kademesinde üzerinde gezindiğimiz yere **MATRIX** diyoruz. Öteki oyunlardaki **LANDSCAPE** terimi ile eş anlamdadır. Bu **MATRIX'ler** mavi, lacivert, sarı ve kırmızı karelerden oluşmuş. Kırmızı kareler hariç bütün karelerin üzerinde hareket edebiliyoruz. Oyundaki amacımızda kırmızı karelere bağlı olan ve onları aktif halde tutan terminalleri yok etmek. Bu terminalleri yok edince kırmızı kareler mavi oluyor. Böylece bu karelerin üzerinden de geçebiliyoruz. Ana terminalleri tanımanız için size ne şekil de olduklarını yazmalıyım. Ana terminaller yüzleri açık halde bulunan küp'e benzerler. Yok edildikleri taktirde çevresindeki bütün kırmızı kareler renk değiştirir. Her MATRIX'de yok edilecek terminal sayısını kontrol panelinin sol üstündeki kırmızı sayı temsil ediyor.

Oyundaki MATRIXler oldukça büyük. Kaybolmamak işten bile değil. Bu kadar büyük MATRIX olurda harita olmazmı?Tabiki bu oyunda harita da var. Hemde oyun esnasında haritaya istediğimiz kadar bakabiliyoruz. Haritaya bakmak için 'F2'ye basmanız yeterlidir. Eğer yeterli sayıda **TAD *(Target And Display)*** küresi topladıysanız F1'e basarak kontrol panelindeki radarı tam anlamıyla aktif mod'a geçirebilirsiniz. 'F4' ile de aracınızı uçak ya.da kara taşıdı durumuna getirebilirsiniz. Öteki anlamda bu tuş bir transformer görevini görüyor. Eğer uçak modundaysanız 'F5'. ile uçma motorlarını ateşleyebilirsiniz. İstediğiniz MATRIX parçasının üzerinde inebilmek için joystick'i ileri itin.

Yukarıda oyunun mantığından kısaca bahsettim. Oyunun mantığını rahatça anladığınızı umuyorum. Bir kaç denemeden sonra ilk iki MATRIX'i rahatlıkla geçebilirsiniz. Ayrıca gemimiz sadece MATRIX'ler üzerinde gezinmiyor. Eğer uçma gücünüz iyi durumdaysa 'F4' ve 'F5' tuşları ile MATRIX'ler üzerinde uçabilirsiniz. Ama uçmanın kolay olmadığını ve eğer başarılı inişler yapılmadığı takdirde size çok enerji kaybettireceğini belirtmeliyim. Özellikle uçmak tam bir pilot mahareti gerektiriyor. Şimdi sıra düşmanlara geldi.

Oyundaki düşmanlarımızı üç sınıfa sokabiliriz. Bunlar:

A: MATRIX üzerinde bulunan sabit düşmanlar: Genellikle kuleler ve sağa sola dönebilen araçlar. Bu sabit düşmanların hepsinin mevziline girildiği takdirde sizi oldukça büyük zarara uğratabilirler.

B: MATRIX üzerinde gezinen düşmanlar: Bunlar genellikle tank benzeri araçlar. Hepsinin ateş gücü yüksek. Özellikle tanklar iki kez vurulduğu takdirde yokoluyorlar.

C: MATRIX üzerinde değilde havadan saldıran uçaklar: Size ancak uçarken zarar verebiliyorlar. Yerden vurulması çok kolay olan düşmanlardır. Sadece bu düşmanlara mahsus özellikleri de mevcut. Atış alanınıza girdikleri zaman üzerlerinde kırmızı hedef göstergeci çıkıyor. Eğer o anda ateş edebilirseniz onları rahatça yok edebilirsiniz.

Bu düşmanlara karşı kullandığımız iki çeşit silah mevcut. Bunlar normal mermi ve güdümlü füzeler. Her oyundaki gibi güdümlü füzelerimiz sınırlı. Onları sadece zorlu düşmanlara saklayın. Ateş tuşuna bir -süre basılı tutarsanız güdümlü füzeleri düşmanlarınıza gönderebilirsiniz. Normal mermileride istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Oyunda bazen hangara benzeyen yapılarla karşılaşıyoruz. Bu yapıları vurunca bizim gemimizin bir kopyası çıkıyor. Eğer bu gemiyi alırsanız gücünüz maximuma ulaşır. Bazı hangarlara yaklaşınca **'LIFE'** yazısı belirir. Eğer bu hangarlardaki gemiyi alırsanız extradan hak kazanırsınız. Ayrıca oyunda vurduğumuz bir çok düşmandan gri renkte küreler düşüyor. Bu küreleri toplamayı ihmal etmemeniz sizin yararınıza olur. Gücünüzü, güdümlü füzelerinizi ve uçma enerjinizi bu küreler arttırıyor. **SRV *(Surface Reconnaissance Vehicle)*** küreleri düşman atışlarındaki zarar minimum'a indiren bir kalkan görevini görür.

İlk üç kademeyi zorlanmadan geçebilirsiniz. Ama dördüncü kademeden sonra terlemeye başlayacaksınız. Ehh! her oyunun eti yenmez!

Oyun genel açıdan oldukça zevkli olan simulasyon ve shoot'em up severlere tavsiye edebilirim. Özellikle, daha hiç vektör grafikli oyun oynamamışsanız bu oyunu alarak başlayabilirsiniz. Çok kombinasyonlu, hiç sıkmayan, iyi bir oyun **SIMULCRA.** Ehh nede olsa ustaların oyunu. Mega Başarılar.

MICRO STYLE / 512K Tek disket.

GRAFİK	%60
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%70

GUÇLU YURDUNOL

En sonunda pek çok okuyucumuzun özellikle Commodore 64'ten tanıdık oldukları bu hayalet savaş uçağı simulasyonunu *AM/GA'öa* oynama şansını elde edebildik. Savaş senaryolarının güncelliğini kaybetmesine rağmen zevkle oynayabileceğiniz bir uçak simulasyonu arıyorsanız bu oyun gerçekten size göre.

Oyunu yüklediğimizde karşımıza ilk çıkacak ekran oyun içindeki kontrol seçeneklerimizi gösterir. Bu ekrandan sonra sırasıyla F-19'un demolarını görecek ve arkasından **AIRCRAFT IDENTIFICATION** (Uçak Tanımlama) kısmına gireceğiz. Bu bölümde herhangi bir zorlukla kaşılaşacağınızı sanmıyorum, çünkü piyasadaki F-19 kopyalarının bu bölümleri kırılmış bulunmakta. Bu ekranın altında belirecek olan **"CORRECT IDENTIFICATION"** yazısı ile görev seçim ekranına gireceğiz.

Şimdi bu bölümde karşımıza çıkacak seçenekleri inceleyelim:

ACCEPT ASSIGMENT: Libya Bölgesi eğitim görevini kabul etiğinizi bu seçenekle belirteceksiniz.. Bu görev ile ilgili şartları ekranın sağ üst köşesinde görebilirsiniz. Bu şartlarla ilgili ayrıntılara daha sonra değineceğim.

CHANGE ASSIGMENT: Bu seçeneği diğer görevleri seçmek için kullanacaksınız. Diğer görevlerimiz şöyle sıralanmakta:

LİBYA MISSION: Libya'ya yönelik operasyonlar. Başlıca üssümüz Akdeniz açıklarındaki bir uçak gemisi. Bunun yanında acil durumlarda kullanabileceğimiz Libya dışında olan çeşitli havaalanlarımız var.

PERSIAN GULF: Bu bölge güncellik açısından daha çok uzun bir süre popülerliğini sürdürecek nitelikte. Ancak son politik gelişmeler bu görevi oldukça gündem dışı hale getirdi. Göreviniz, Iran hedeflerine yönelik gizli hava operasyonları yapmak.

NORTH CAPE: Kuzey Avrupa görevi. Başlıca hedefleriniz Sovyetler birliğinin içinde. Saldırmaya hazırmısınız?

CENTRAL EUROPE: Son yılların kaybettirdiği bir cazip senaryo daha. Bu görevde kendimizi Avrupanın ortasındaki bir **NATO - VARŞOVA PAKTI** sürtüşmesinin arasında bulacağız. Biraz nostalji'ye ne dersiniz?

Görev bölgemiz belirledikten sonra sıra geldi savaşın şiddetini ayarlamaya. Burda 3 seçeneğimiz var. Bunlar:

COLD WAR: Soğuk savaş.

LIMITED WAR: Sınırlı savaş. Top yekûn bir harpten farklıdır, sınırlı bir bölge içinde, belirli sayıda birliklerin klasik denebilecek tarzdaki savaşlarıdır.

CONVENTIONAL WAR: Sınırlı savaşın aksine, büyük savaşlardır. Askeri ve teçhizat sınırlamaları yoktur.

Daha sonraki seçeneklerimiz, alacağımız görevlerin çeşitleri ile ilgili. Bunlar:

AIR-AIR Görevleri: Avcı görevleri. Bu seçeneği seçerseniz size hava hedeflerine yönelik görevler verilecek.

STRIKE MISSIONS: Bu seçenek, içine kara hedeflerine yönelik görevlen de alır.

Air-Air training ve Strike training görevleri yukarıdaki görevlerin eğitimi niteliğindedir. Bu menüden seçiminizi yaptıysanız, bizimle savaşacak orduların gücünü ayarlayacağınız bölüme geldiniz. Seçeneklerimizi şunlar oluşturmakta:

GREEN OPPONENTS: Oldukça deneyimsiz Düşman birliklerinin meydana getirdiği kuvvetler.

REGULAR OPPONENTS: Normal seviyede, eğitimli birlikler. Ama yinede verdikleri kararlarda acemiliklerini yer yer gösterecek birlikler

VETERAN OPPONENTS: Tecrübeli askerlerden oluşmuş kendilerini size kolay lokma yaptırmayacak birlikler. Ava giderken avlanmayın !

ELITE OPPONENTS: Tecrübelerinin doruğunda, ne yapıp ne yapamayacaklarının bilincinde olan tam techizatlı özel birlikler. Bu seçeneği seçerseniz, işiniz zor ama imkansız değil.

Gelelim simulasyonumuz ile ilgili realitelere. Üç seçeneğimiz var:

NO CRASHES: Çok sert düşüşlerin dışındaki acemilikten dolayı yapabileceğiniz küçük sürtünmelerin oyunu bitirmemesi için bu seçenek çok işinize yarayacak.

EASY LANDINGS: İnişleriniz hız ve iniş açıları yönünden kolaylaştırılmış, ancak dikkat etmezseniz çakılabilirsiniz.

REALISTIC LANDINGS: Gerçekçi inişler. Bu seçeneği oyunda ustalaştıktan sonra seçmenizi tavsiye edeceğim.

Bütün bu seçeneklerden sonra ikinci disketimizi takıp, görev ekranımızı görebiliriz. Görevinizin içeriği ekranın sağ üst köşesinde belirtilecek. Şimdi bu ekranın seçeneklerini tanıtalım:

NEW MISSION: Yeni bir görev almak için kullanılır.

MISSION TARGETS: Sizden yok etmeniz veya fotoğrafını çekmeniz istenen hedeflerle ilgili detaylı bilgiler.

RADAR SITES: Görev bölgenizde bulunan **SAM** radarlarının yerlerini gösteren seçenek, radarların üzerine uçak sembolümüzü getirerek bu radarların cinsini öğrenebiliriz.

MISSILE RANGES: Düşman füzelerinin menzilleri.

AIR BASES: Sivil havaalanları ve üsler.

FLIGHT PLAN: Uçuşunuz ve hedefinize saldırınız sırasında kullanmanız gereken taktikleri bu seçenekten öğrenebilirsiniz.

SPECIAL EVENTS: Bu seçenek yardımı ile beyaz dörtgenler içinde düşmanlarınızın yoğun olduğu bölgeleri görebilirsiniz. Bu bölgelerden elinizden geldikçe uzak durmalısınız.

EXIT BRIEF: Bu bölüm ile ilgili işlerinizi bitirdikten sonra bu seçeneği, çıkmak için kullanacaksınız. Evet, böylece uçak seçim aşamasına geldik. Bu ekran yardımı ile isterseniz görevinize bir **F-19** ile, isterseniz bir **F-117** Aile çıkabilirsiniz. Şimdi, uçağınızı silahlandırmaya hazırmısınız?

Uçağımızın başlıca silahları füze ve bombalar. Şimdi bunları inceleyelim:

HAVADAN HAVAYA SİLAHLAR:

M 61 20 MM TOP: 7.5 mil uzaklığa kadar çok iyi korunmuş hedeflerin dışında her hedefe etkili.

SIDEVVINDER: 17 KM. menzilli infra-red füzesi.

AMRAAM: 32 KM. de etkili radar güdümlü füze.

HAVADAN YERE SİLAHLAR:

Bunları Füzeler ve Bombalar olarak gruplayabiliriz.

FÜZELER:

PENGUIN: 32 KM. menzilli gemilere karşı kullanılabilen bir füze.

HARM: 20 KM. de etkili radar dalgası kaynaklarına karşı kullanılabilmen füze. 1000 Feet'ten yukarıda kullanın.

HARPOON: 45KM. menzilli gemilere yönelik uzun menzilli saldırı füzesi.

MAVERICK: 32KM ye kadar etkili hava hedefleri dışında pek çok hedefte kullanabileceğiniz çok amaçlı bir füze.

Görevleriniz sırasında füzelerinizi 500 feet'ten alçakta 60000 feet'ten yüksekte ateşlememenizi tavsiye ederim.

BOMBALAR:

GBU 12 PAVEWAY: Etkili menzili 1 KM. dolaylarında . Laser güdümlü bu bomba bırakıldığı anda kendi manevraları ile hedefin üzerine yönelir. 500 ile 2000 feet arası pek çok hedefe karşı etkilidir.

MK 20 ROCKEYE: 500 ile 2000 feet arasında açık alan hedeflerine karşı kullanılır.

DURANDAL BOMB: 500 ile 2000 feet arasında karayolları ve iniş pistlerine karşı kullanılır.

MK 83 SLICK: Yüksek patlayıcılı bombalar. 8000 ile 2000 feet arasında kullanılır. Pek çok hedefi tahrip edebilir.

MK 82-1 SNAKEYE: SLICK'ten tek farkı 500 ile 2000 feet arasında kullanılmasıdır. Gemi ve binalarda tahrip etkisi yüksektir.

MK 20 ROCKEYE 2: Lazer güdümlü bomba. 500 ile 2000 feet arasında kullanabileceğiniz bu bomba; bina, SAM üslerinde, sığınak ve petrol tesislerinde kullanılabilir.

MK 122 FİREYE: 2000 ile 8000 feet arasında kullanabileceğiniz bu yangın bombası, geniş alanları tahrip edebilecek bir silahtır.

CBU 72 FAE: Gaz basınçlı, patladığında çok yüksek bir ısı meydana getiren bu bombayı sığınaklar ve denizaltı üsleri için kullanabilirsiniz. Bırakım yüksekliği 500 ile 2000 feet arasındadır.

MK 35 İN CLUSTER: 500 ile 2000 feet'te kullanabileceğiniz, bırakıldıktan sonra çevresine yangın bombacıkları saçan bir bomba türüdür. Geniş alanlı hedeflerde kullanılabilir.

ISC B-1 MINELETS: Yine 500 ile 2000 feet arasında kullanabileceğimiz özellikle havaalanları için ideal bir silahtır. Bırakıldığı anda açılır ve içindeki mayınlar saatli patlayıcı mekanizmalarla birlikte pisti kaplarlar. Böyle bir durumda pisti temizlemek olanaksızdır. Çünkü, mayınlarla zamanlı patlayıcılar birbirinden ayırdedilemez.

135 MM KAMERA: Fotoğraf görevlerinde kullanacağınız tek makinenizdir.

EXTRA FUEL: Yedek yakıt tankı bazı uzun menzilli görevlerde işinize çok yarayacak.

Bu bilgilerden sonra gerekli silahları uçağınızın silah kapılarına yükledikten sonra bu ekranı terk edebilirsiniz. Bir sonraki ekranda göreceğiniz **"BEGIN MISSION"** seçeneği oyuna başlamanızı sağlar.

Bu aylık sizlere, oyun esnasında kullanılacak tuşları vermek istiyorum. Önümüzdeki ay ise oyunun uçuş kısmını size etraflıca açıklamaya çalışacağım. Şimdilik hoşçakalın.

F1: Dış ekranlardan kokpit'e dönüş.
F2: Hedef araştırma durumunu navigasyonal, havadan havaya veya yer hadeflerine yönelik olarak değiştirme.
F3: Taktik radar/bölgesel radar mod değiştirme.
F5: Hedef verileri.
F6: Silah durumu.
F7: Hasar durumu.
F8: Rota değiştirme
F9: Rota
F10: Görevinizi bu panelden hatırlayabilirsiniz.
+: Hız arttırma
_: Hız azaltma.
1: Flares.
2: Chaff.
3: Infra-red yanıltıcı sistem.
4: Radar füzelerini yanıltıcı sistem.
5: Decoys.
6: İniş takımları.
8: Silah kapılarını açma/kapama.
9: Flaplar.
10: Firenler.
SPACE BAR: Silah seçimi.
ENTER TUŞU(ana klavye): Silah ateşleme.
SHIFT ve ?: Ön görüntü.
SHIFT ve >: Arka görüntü.
SHIFT ve <: Sağ görüntü.
SHjFT ve m: Sol görüntü.
?: Ön hedef araştırma.
>: Arka hedef arama.
<: Sağ hedef araştırma.
M: Sol hedef araştırma.
Z: Harita büyütme.
X: Harita küçültme.

MICRO PROSE

GRAFİK	[illegible]
SES	[illegible]
ZORLUK	[illegible]
GENEL	[illegible]

HAKAN TIRALI

Arcade ve strateji özelliklerinin birbiriyle içice olduğu bu oyunda Diogenes adlı bir kahramanı canlandırıyorsunuz. Amacınız Romalıların Carthage şehrini ele geçirip yok etmelerini engellemek.

Oyun ekranı 3 boyutlu haritalardan oluşmakta. Bu haritalardan Carthage'lilere yani size ait şehirleri, ordularınızı ve her an ilerlemekte olan Roma ordularını izleyebilirsiniz. Oyunun başında çevredeki diğer şehirlere dağıtılmış askeri kuvvetlerinizle birlikte Carthage şehrinde bulunuyorsunuz.

Size tanrı tarafından bahşedilmiş önsezi ve yönetim gücünüzü kullanarak durumu değerlendirmeli ve atlı arabanızla seçtiğiniz şehirlere gitmelisiniz. Herhangi bir şehre gitme sebebiniz ise oraya para transfer etmektir. Transfer ettiğiniz parayla o şehirde ordu kuruyorsunuz.

Carthage dışında herhangi bir şehirdeyken şehir rezervlerinden ordular kurabilirsiniz. Tabii daha evvel oraya arabanızı kullanarak gitmeniz gerekmekte. Bir ordu kurduktan sonra onu şehri korumak için şehirde bırakabilirsiniz ya da Roma kuvvetleriyle çarpışmaları için onları istediğiniz yöne gönderebilirsiniz.

Roma ordularının, ki bunların herbiri yaklaşık 2500 askerden oluşuyor Carthage şehrine birbiri ardına akınlar yapmasından evvel ordular kurmak ve parayı gerekli şekilde dağıtmak için çok az bir zamanınız var *(Gerçek zamanda 5 dakika)*.

Sahip olabileceğiniz maksimum ordu sayısı beş ile sınırlandırılmış. Bu orduları daha evvelde söylediğim gibi şehirlerde savunma amacı ile bırakabilir ya da Roma ordularının üstüne gönderebilirsiniz. Ayrıca herbir ordu en fazla 30 bölükten oluşabilir. Bu bölükler piyadeler, süvariler ve okçular olarak sıralanabilir ve bir bölüktede en fazla 99 asker olabilir.

Askerlerin aksine mancınık ve filler alınıp satılamazlar. Bunlar oyunun başında bazı şehirlerde bulunurlar ve Romalılar bunları ele geçirmeden hemen toplanıp ordulara katılmaları gerekir.

Ordularınızın, savaşma güçlerini arttırmak için kuvvet, deneyim ve sadakat kazanmaları gerekmekte. Sadakat ve kuvvet yüzdeleri, adamlarınızdan maksimum verimi alabilmek için daima en yukarıda tutulmalı. Çok yorulmuş bir orduyu ise yol kenarlarında ki garnizonlarda ya da kamplarda dinlendirebilirsiniz.

Haritadaki bayraklar Carthage'lilerin şehirlerini temsil etmekte. Ele geçirilen şehirlerde ise bayrak yerine Romalıların armaları bulunmakta. Ordular ise altın ***(Cathage)*** ve gümüş ***(Roma)*** başlıklarla temsil ediliyorlar.

Carthage şehri ayakta durdukça ticaret gemileri Roma barikatlarını yarıp ona altın ve gümüş getirmeye devam ediyor.

Arabalarla yaptığınız, diğer şehirlere para transfer işi deneyimli Roma sabotajcıları tarafından engellenmeye çalışılıyor bunlar kendi özel arabalarıyla üstünüze gelerek sizi yoldan atmaya çalışıyorlar.

Eğer Romalılar tarafından ele geçirilmiş ya da kuşatma altında bulunan bir şehre giderseniz hemen yakalanarak hapse atılıyorsunuz ve Carthage sizi kurtarmak için yeterli parayı ödeyene kadar burada tutsak ediliyorsunuz.

Romalılar Carthage şehrine girmeyi başarırlarsaoyun bitiyor.

Araba Kullanımı:

Araba kullanmanızın nedeni, seçtiğiniz herhangi bir şehre para transfer etmek ve dolayısı ile bir ordu kurmak. Bir şehri ziyaret edebilmek için mouse ile büyük sarı başlığa click'lemeli ve daha sonrada mouse tuşuna basılı tutarak istediğiniz şehrin üstüne gelerek mouse'un tuşunu bırakmalısınız.

Ziyaret etmek için bir şehir seçtikten sonra ekran değişiyor ve ekranda arabanız, onu çeken atlar ve siz beliriyorsunuz. Arabanızı kullanarak engebeli yollardan geçerek ve tabii sizi yoldan atmak isteyen sabotajcılardan kurtularak hedefinize ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Yolda ilerlerken karşınıza çıkan taş ve kütüklere dikkat etmelisiniz. Bu tür nesnelere çarpmak arabanıza küçük bir hasar verebileceği gibi bazen de bir tekerleğinizin düşmesine sebep olabilir. Bu arada yoldaki nesneler çarptıktan sonra yaptığınız her sıçrayış arabanızın arkasında taşıdığınız paranın bir kısmının yola düşerek

kaybolmasına sebep olur. Yol dışına çıkmak ya da arabanızı durdurmak ise lüzumsuz yere zaman kaybına sebep olur.

Sizi sabote etmek isteyen arabalarla yan yana geldiğinizde, ekran değişerek arabaların daha büyük ve üstten görülebildiği bir hal alıyor. Bu ekranda Romalı rakibinizden kurtulmak için elinizdeki kamçıyı ve arabanızın tekerleklerinde bulunan keskin metalleri kullanmalısınız.

Bu metalleri kullanarak diğer arabanın tekerleğinin düşmesini sağlamalısınız. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken nokta, rakip Romalı için düşündüğünüz sonun, sizin içinde geçerli olduğu ve dikkatsiz bir hareketle arabanızın tekerleklerini kaybedebileceğinizde. Tekerleklerdeki hasarları tekerleklerin oynamasına göre değerlendirebilirsiniz. Bu olay sonunda kaybeden siz olursanız taşıdığınız tüm parayı kaybediyor ve daha evvel bulunduğunuz şehire yürüyerek dönmek zorunda kalıyorsunuz. Eğer kazanan siz olursanız, ekran tekrar eski şekline dönüyor ve yolculuğunuza devam ediyorsunuz. Karşınıza başka bir araba çıktığında ise daha evvel karşılaştığınız arabaya hangi taraftan yaklaştıysanız, bu yeni arabaya onun tam tersinden yaklaşmanız gerekiyor. Aksi taktirde zaten daha evvel hasar gören tekerleğiniz yeni bir sabotaja daha fazla dayanamayacak ve hemen düşecektir. Eğer yolda giderken bir üçüncü araba ile karşılaşırsanız buna da hasarın az olduğu taraftan yaklaşmanız gerekmekte. Ama eğer şehre çok yaklaştıysanız devamlı bu arabanın arkasından giderek biraz zaman kaybedersiniz ama kendinizi riske atmadan şehre ulaşmış olursunuz.

Arabanın kontrolünü ise joystick ile sağlıyorsunuz. Yolda normal ilerlerken joystick'i sağ ve sola itmeniz o tarafa gitmenizi sağlarken. Joystick'i aşağı ve yukarı yapmanızda arabanıza hız kazandırmanıza ve arabanızı durdurmanıza yarıyor. İki arabanın yan yana gelip çarpıştıkları ekranda ise ateşe basarak rakibe kamçınızla vurabilirsiniz.

OYUN STRATEJİSİ:

Herhangi bir şehrin; gücü, zenginliği, süvari, piyade, okçu, mancınık ve fil sayısı hakkında bilgi almak için şehrin üstüne gelip sağ mouse tuşuna basmalısınız. Ekrana gelen bilgi ikonunu kapatmak içinse sol mouse tuşuna basmalısınız.

Parasal durumu görmek, para transferi yapmak ve ordu kurmak için ise mouse'unuzu Diogenes ***(Büyük altın başlık)*** ikonuna click'lemelisiniz.

Ordu kurmak için herhangi bir şehirde bulunmanız ve elinizde para olması gerekiyor. Daha sonra Diogenes'e mouse ile click'leyerek ekrana gelen ve parasal durumu belirten ikonda okları kullanarak şehire para transferi yapmalısınız. Tabii daha evvel Carthage'den Diogenes'e para transferi yapmış olmanız gerekiyor. Yoksa buralara kadar boşuna gelmiş olursunuz. Bu işide tamamladıktan sonra ikonları kapatıp, şehirin üzerine mouse ile click'leyip şehirin asker rezervlerinin bulunduğu ikonu ekrana getirmeli ve daha sonrada paranız yettiğince piyade, süvari ve okçu almalısınız. En son olarak ise tekrar Diogenes'in üstüne mouse ile click'leyip Create Army seçeneğini seçerek ordunuzu kurmalısınız.

Kurduğunuz bir orduya asker transfer etmek için ise mouse'unuzu küçük altın başı ***Uğa(General)*** click'lemelisiniz. Bu başlığa click'lediğinizde eğer bir şehirdeyseniz ekrana bir kale geliyor. Bu kaleyi garnizon olarak adlandırabilirsiniz. Bu kalenin kulelerinde ve etrafında rezervdeki okçu, piyade, süvari, mancınık, fil sayılarını belirten bayraklar var. Mouse ile her kuleye click'lediğinizde o türde bir bölük oluşturuyorsunuz. Oluşturabileceğiniz maksimum bölük sayısının otuz ve her bölükte bulunabilecek maksimum asker sayısınında doksan dokuz olduğunu göz önüne alarak ordunuzu oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz orduları ***(Küçük sarı başlıklar)*** harekete geçirmek ya da sefere göndermek için sol mouse tuşu ile üstüne click'leyip daha sonrada gitmesi gereken yeri ya da savaşması gereken rakip Roma ordusunu belirtmelisiniz. Eğer bir ordunun ilerlemesini durdurmak isterseniz üstüne gelip sol mouse tuşuna basmalısınız. Ayrıca kalenin içindeyken kalenin sağ tarafındaki Roma rakamları ordularınızı temsil etmekte. Eğer sözü edilen ordu da o garnizondaysa numarasını seçerek onun üzerindede gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz.

SAVAŞ:

Haritaya yapacağınız X8'den büyük bir zoom orduların bölüklerinin teker teker görülmesini sağlayacaktır. Herhangi bir bölüğün üstüne mouse ile click'lerseniz bölüğün gittiği yönü ve sahip olduğu asker sayısını görebilirsiniz. Bir orduyu durdurmak ve savaşa hazır hale getirmek için generalinin ***(Küçük sarı başlık)*** üstüne mouse ile click'lemelisiniz. Ordunun ilerlemesi durduktan sonra her bölüğü istediğiniz yöne teker teker gönderebilirsiniz. Bunun için istediğiniz bölüğün üstüne gelerek mouse tuşuna basmanız ve daha sonrada tuşa basılı tutarak bölüğün gideceği yeri belirtmeniz gerekmekte.

Bu işi yaparken seçtiğiniz bölüğün rengi değişecek ve gideceği yere doğru uzanan bir yol haritada belirecek. Piyade, süvari ve fillerden ayrı olarak okçular, ve mancınıklar düşmana ateş ediyorlar. İsabet sağlamaları ise ancak düşmanın menzil içinde olması ile olabiliyor. Savaş esnasında bölüklerinizin gücü, sadakati ve asker sayısı azalıyor fakat savaşta kazanılan zaferlere göre de bu değerler (Asker sayısı hariç) yükseliyor ve bölüklerinizin deneyimleri artıyor. Rakip Roma ordusunun mağlup edebilmeniz için onların generalini öldürmelisiniz. Ancak bu şekilde bir zafer kazanabilirsiniz.

MENU KULLANIMI:

Oyunda Carthage menusunu saymazsak iki tane menü var. Saymazsak dedim çünkü, Carthage menusunu seçmekle sadece oyunu yapanlar hakkında bir fikir elde edebilirsiniz. Geriye kalan View ve Game menüyü ise oyun boyunca kullanıyorsunuz.

View Menü: Bu menüden haritanın çeşitli yerlerine zoom yapabilir(X2 *X4 X8).* Haritaya bakış açınızı değiştirebilir ***(Aşağı ve sağ, sol oklar)*** ve Cartnage'in 2 boyutlu haritasını görebilirsiniz. (Map) Aynı zamanda zoom yaptığınız bir yerden geri zoom yapabilmek için ise Back seçeneğiniz seçmelisiniz. Harita üzerindeki ayarlamalarınız bittikten sonra ise oyuna geçmek için View seçeneğine mouse ile click'lemelisiniz.

Game Menü: Bu menüden oyunu kay***ûeö\p(Save)*** daha evvel kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz. (Load,). Yine bu menüden oyunun hızını ayarlayabilirsiniz ***(Faster & Slower).*** Eğer yeni bir oyuna başlamak isterseniz bu menüden New seçeneğini seçmelisiniz.

OYUN HAKKINDA GENEL İPUÇLARI:

Yamaçlarda savaşmak her zaman daha zordur.

Savaş esnasında eğer yukarıda olan taraf siz iseniz bunu değerlendirin.

Bölükleri ancak generalleri ekrandayken yönetebilirsiniz.

Savaştan kaçmak için ordunun generaline mouse ile click'leyin.

Ordularda yolları kullanarak ilerlemek zorundadırlar ama Diogenes'in aksine yollardaki şehirlerde durmaları gerekmez.

Romalılar garnizonları almak için ilk önce mancınıkla saldırır, içeriye daha sonra girerler. Onları durdurmanın tek yolu ordunuzla onlara dışarıdan saldırmaktır.

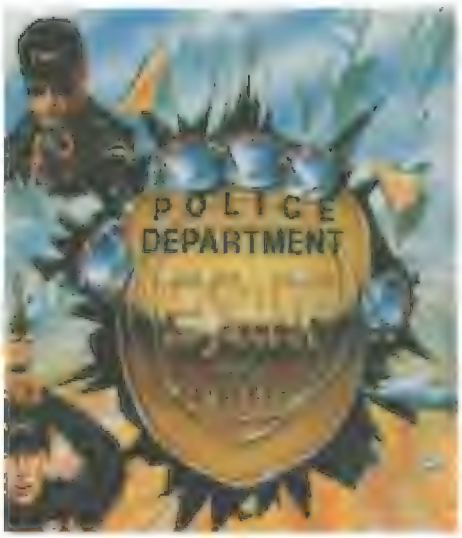
Ordunuzun generalini daima korumalısınız çünkü, generali ölen bir ordu hemen dağılacaktır.

Aynı şekilde diğer ordunun generalini öldürürseniz savaşın galibi siz olursunuz.

PSYGONSIS - İKİ DİSKET

GRAFİK	% 85
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

E-SWAT



TUNÇ DİNDAŞ

Ülkemizde yaygınlaşmaya başlayan Arcade makinalarının başından bir an olsun ayrılmak istemeyenler ya da **Robocop** benzeri oyunlardan hoşlananlar için sevinme vakti! Çünkü, artık **E-SWAT** adlı arcade oyunun Amiga için yapılmış versiyonu piyasaya çıktı.

E-SVVAT da da bu türün diğer çeşitlerindeki gibi bir kanun adamını canlandırıyoruz. Fakat her yeni oyunda olduğu gibi bunuda diğerlerinden farklı yapan bazı özellikleri var. Mesela oyunun hemen başında zırhlı elbisenizi kuşanıp, müthiş güçlü silahlarınızı alıp kanun dışı olaylara adı karışan kişilerin peşine düşemiyorsunuz. İlk önce **E-SWAT** olmaya layık bir polis memuru olduğunuzu kanıtlamanız gerekmekte. Bunun içinde aranan üç kanun kaçağını sırası ile yakalayıp, demir parmaklıkların ardına göndermelisiniz. Böylece sırası ile terfi ederek ilk önce yüzbaşı, ardından şef yardımcısı, daha sonra şef ve en sonunda da **E-SWAT** oluyorsunuz

İlk göreviniz ağzından alev çıkartan şişman bir adamı yakalamak. Bu adamı yakalamak için, bulunduğu yere polis arabanıza binerek gidiyorsunuz. Polis arabanızdan inince etrafta sizi ilk rahatsız edenler elleri sopalı kaykaycılar ve elleri silahlı adamlar. Şu an için yapabileceğiniz en etkili şey yere eğilerek ateş etmek. Fakat seri ateş edemediğiniz için bazen adamlardan bazıları size ulaşıyorlar. Eğer bu adamlar kaykaycılar ise size yaklaşınca havaya zıplayacaklardır. Havaya zıpladıklarında altların dan geçip hemen geri dönerek onları vurabilirsiniz. Diğer silahlı adamlar ise siz ateş ederken genellikle size ulaşamıyorlar.

Bunlardan kurtulupta biraz ilerleyince, karşınıza camdan çıkarak size ateş eden adamlar geliyorlar. Bu adamları vurmak için ya tam altlarına gelerek ateş etmeli ya da zeminden daha yüksek bir yerden zıplayarak ateş etmelisiniz. Bunlarıda geçtikten sonra aradığımız adamla karşılaşıyoruz. Bu adam **Boss** olarak nitelendiriliyor ve enerjisi ekranın ortasındaki O işaretleri ile simgeleniyor. Sonuç olarak bu adamı ekrandaki O sayısı kadar vurmalısınız. Bu şişman adamı vurabileceğiniz bir tek zaman var. O da ağızından ateş çıkarttıktan hemen sonrası. Ondan sonra adam bir top gibi dönmeye başlıyor ve yerde dört defa sektikten sonra üstünüze yuvarlanarak ters tarafa geçiyor ve size tekrar alev fırlatıyor. Şişman adam bu hareketini her tekrarladığında onun üstünden atlayıp ters tarafa geçincede ateş ederek enerjisini azaltırsanız bir süre sonra onu yenip demir parmaklıkların arkasına gönderebilirsiniz.

Bu arada oyun esnasında zamanınıza ve elinizdeki cephaneye dikkat etmelisiniz. Elinizdeki cephaneyi arttırmak için oyun sırasında karşınıza çıkan ve üstünde Poliçe yazan mermi sandıklarını almalısınız. Eğer bu sandıklar üst katlarda ya da balkonlarda ise bunları almak için joystick'i alt çapraz yaparak ateşe basmalı ve böylece oralara çıkarak onları almalısınız.

İkinci olarak elindeki bumerangı kullanarak etrafa dehşet saçan bir başka caninin peşindesiniz. Olay yerine yine arabanızla geliyorsunuz. Arabadan inince karşılaştığınız silahlı adamlar bir öncekine oranla daha kuvvetli ve sayıca fazlalar. İlk olarak balkonlardaki adamları öldürmelisiniz. Bunu balkonlara çıkıp yapabileceğiniz gibi adamların ateşinin kesilmesini bekleyip aşağıdan da yapabilirsiniz. Tüm bu adamları geçtikten sonra karşınıza bu bölümün kanun kaçağı çıkıyor. Bu adam size bumerangını attıktan sonra rehin aldığı kızın arkasına saklanıyor ve ancak geri dönen bumerangını almak için saklandığı yerden çıkıyor. İşte siz tam bu sırada ateş etmelisiniz. Fakat öyle dosdoğru ateş ederseniz kızı vurabilirsiniz. Onun için yere eğilerek beklemeli ve atılan bumerang adama geri dönerken zıplayıp havadayken bumerangını almak için ortaya çıkan adama ateş etmelisiniz. Adamı bu hareketi tekrarlayarak öldürdükten sonra rehine kız kurtuluyor ve ardından koşarak boynunuza sarılıyor.

E-SWAT olmak için başarmanız gereken son görev ise liman bölgesinde faaliyette bulunan bir kanun kaçağı. Her zamanki gibi burayada arabanıza binip gidiyorsunuz. Buraya varınca karşınıza ilk olarak limanda çalışan bazı gemiciler çıkıyor. Bunlarla hesaplaştıktan sonra ise esas adamla karşılaşıyorsunuz. Bu adamı yenmenin en kolay yolu. Ekranın en solunda durarak size çapa fırlattığı zaman zıplamak ve çapa adamın elindeyken ya da geriye giderken adama ateş etmek. Böylece onuda tutukladıktan sonra artık **E-SWAT** oluyorsunuz. Zırhlı elbisenizi giyiyor ve daha tehlikeli görevler için yola koyuluyorsunuz.

Eğer dikkat ettiyseniz şimdiye kadar yakaladığınız adamlara ulaşmak gayet basit oldu ve onları yakalamak da o derece kolay olmuştu. Oysa bundan sonra yakalamaya çalışacağınız adamlara ulaşmak zor, onları öldürmek ise çok daha zor olacak.

Evet, **E-SWAT** olarak yakalayacağınız ilk suçlunun resmi ve suçları ekranda belirdikten sonra operasyon alanına bu sefer helikopterle indiriliyorsunuz. Sağ'a doğru ilerledikçe ekranın altından adamlar binanın tepesine tırmanmaya çalışıyorlar. Bunları önemsemeyip yolunuza devam edin. Bu arada ateş gücünüzün arttığını ve artık üçer üçer mermi attığınızında farkına varmışsınızdır Sizin gibi zırhlı adamların yanına gelince durun ve bunları ateş ederek ya da tekme atarak öldürün. Daha sonra ekrana gelen kırmızı zırhlı adamıda öldürün ve bu bölümü bitirin. Bölüm bitiyor fakat yakalamanız gereken kişiyi daha yakalamış değilsiniz o nedenle daha bitirmeniz gereken iki bölüm daha var. Ancak ondan sonra yeni bir adamı yakalamak için göreve gönderilebilirsiniz. Yani anlayacağınız kanun kaçaklarını artık eskisi gibi bir tek bölümde değil de daha fazla bölümde etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Birde bu yeni bölümlerde mermi gibi etrafta bulunan bazı eşyaları alırsanız bunlar size ekstra ateş gücü sağlayacaktır. Sırtınıza taktığınız bu silahları **ALT** tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Tabii bu silahları çok kuvvetli düşmalarınıza karşı kullanmanızı tavsiye ederim. Neyse, oyuna yıkık bir binada devam ediyorsunuz. Etraftaki kapıları ateş ederek ya da tekme atarak kırmalısınız. Bu kapılardan geçipte biraz daha dövüştükten sonra yeni bir bölüme geçiyor ve suçluyu yakalamak için son bölüm olan bu bölümüde bitirip görevi başarı ile tamamlıyorsunuz. Bu son bölümde dikkat edeceğiniz noktalar ise şöyle:

Asansörlerin çalıştığı kata inmek yerine karşınıza çıkan duvarın üstünden atlamayı deneyin ve yıkılan binaya ulaştığınızda. Binanın çeşitli yerlerine konulmuş bombaları, onlar kendi kendine patlamadan ateş ederek siz patlatın ya da patlarken onların etki alanından çıkın. Birde bina yıkılırken üst katlara çıkın yoksa binanın iskeletinin altında ezilebilirsiniz.

Bina tamamen yıkıldıktan sonra verilen görevi tamamlamış sayılıyor ve ardındanda yeni bir göreve gönderiliyorsunuz.

Yeni görevinize Çin mahallesinde başlıyorsunuz. Etraftaki adamları öldürdükten ve pencerelerden çıkan adamlarıda dikkatlice saf dışı bıraktıktan sonra bölümün sonunda bir kaplanla karşılaşıyorsunuz. Kaplanı yenmek için o üstünüze atladıkça altından ters tarafa kaçın ve daha sonrada dönerek ateş edin. Böylece bir süre sonra kaplanı öldürüp oyunun diğer bölümüne devam edebilirsiniz, bu bölümden sonra gelen yeni bölümde karşınıza yeni yeni rakipler çıkıyor. Mesela bu bölümde üstünüze o kadar çok atlayıp zıplayan adam geliyorki bunlarla dövüşürken gözleriniz yoruluyor. Bu bölümün sonunda da karşınıza dev bir goril çıkıyor. Bu goril'i öldürmenin tek yolu size fıçı atarken, ağızını açınca ona ateş etmek.

Gorili de yok edip görevi tamamlayıp bir sonraki bölüme geçince dev bir kamyonla karşılaşıyorsunuz. Hani o TV'de gördüğünüz arabaları ezen, dev lastikli kamyonlardan. İlk önce kamyonun üstüne gittikçe kamyon geriliyor fakat bir süre sonra artık gerilemiyor ve saldırıya geçiyor. İşte tam bu sırada lastiklerine ateş etmelisiniz. Bu işlemi bir süre tekrarladıktan sonra kamyonun lastikleri patlıyor ve kamyon hareketsiz bir şekilde yere yıkılıyor Evet böylece **E-SWAT** olarak ikinci görevide tamamlamış oluyorsunuz. Bundan sonra ki görevde ise hakkında pek fazla bilgi olamayan birinin peşine düşüyorsunuz ve oyun akıcı bir şekilde sürüp gidiyor.

SEGA - TEK DİSKET

GRAFİK	:%70
SES	:%60
OYNANABİLİRLİK	: % 70
GENEL	:%70

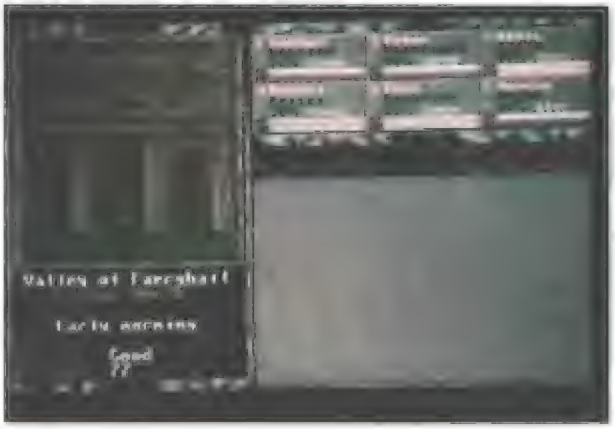
NORMAL

LEGEND OF FAERGHAIL

U. TARKAN BARLAS

Geçen ay genel anlamda konusunu yazdığımız Legend of Faerghail'e bu ay da kaldığımız yerden, fazla uzun olmamak şartıyla devam ediyoruz. Bu ay oyunun nasıl oynanacağını, menü sistemini ve büyüleri, kaldığımız yerden devamını okuyabilirsiniz.

Magic Points: Büyü puanlarının sayısı, büyücünün bir gün içinde, o büyüyü kaç defa yapabileceğini belirtir. Bundan başka ekranda HP çizgisinin altında bulunan SP'de sizin toplam büyü gücünüzü gösterir. Bu çizgi 0 olduğu zaman büyücünün dinlenmesi, daha doğru bir deyişle uyuması gerekir.



Her karakterin doğuştan olmayıp, daha sonra çalışarak kazanabildiği veya varsa derecesini yükseltebildiği çeşitli kabiliyetleri vardır.

Attack: Bir 'VVarrior' için en önemli özelliktir. Karşısındakine, savaşlarda vuruşlarının başarı özelliğidir.

Defence: Aynı şekilde, savaşlarda karşıdakinden korunabilme becerisidir.

Concentrating: Büyücüler için çok önemli olan bir özelliktir. Her büyücü büyüsünü yaparken konsantre olmak zorundadır. Aksi halde büyüyü başarılı bir şekilde yapamaz. İyi konsantre olabilen büyücüler, her zaman yaptıkları büyülerde başarılıdırlar Konsentrasyonun yükselmesi ise büyü yaparak ya da yabancı lisanları konuşarak mümkün olabilir.

Pick-Pocketing: Taverna ya da bunu gibi kapalı yerlerde, başka insanların cebinden para alma özelliği. Özellikle hırsızların sahip olduğu bir kabiliyettir. Fakat her zaman başarılı bir şekilde uygulanmayabilir. Böyle bir durumda yakalanıldığı zaman hırsız hapse atılır.

Stalking: Savaşlarda karşıdakinin arkasına dolanma ve arkadan saldırma. Fakat sadece Thief ve Monk'lar tarafından yapılabilir. Yapan kişi bir turn boyunca hamle yapamaz ve bu zaman zarfı içinde ekranda da görünmez. Yaptığı hamleler, normalin 2, 3 katı daha fazla etki yapar.

Trap Detecting: Üzerinden geçmeden veya içine düşmeden bir tuzağı önceden farkedebilme. Bu sayede grup zarar almadan tuzağı etkisiz hale getirme şansına sahip.

Trap Disarming: Farkedilen bir tuzağı etkisiz hale getirme. Genelde tuzakları farkeden de, etkisiz hale getirmeye çalışan da Thief'lerdir. Çeşitli şekillerde tuzaklar vardır. En tehlikelileri, üzerine bastığınızda çöken yerlerdir. Bu tip tuzaklar Dwarf madeninin 3. katında bolca vardır. Farkedilen bir tuzak her zaman başarılı bir şekilde etkisiz duruma getirilmeyebilir. Genelde 20. veya 30. level'daki Thief'ler tuzakları etkisiz duruma getirmede başarılıdırlar.

Open Doors: Kapalı olan kilitli kapıları açma. Bu oldukça faydalı bir özelliktir. Çünkü oyun boyunca, sizin de göreceğiniz gibi birçok kilitli kapılar vardır. Bunları ancak bu özelliği yüksek olan biri açabilir. Aynı şekilde bu özellikte sadece hırsızlara özgüdür. Fakat bir hırsızın seviyesi ne olursa olsun, kimi zaman açamayacağı kapılar vardır. Bu kapıları açamama nedeni, kapıların büyülü bir şekilde kilitlenmiş olmalarıdır. Sakın saçınızı ve başınızı yolmayın. Bunun dışında kimi kapılanda sadece kaba güç kullanarak açabilirsiniz. Kapı kırma işlemini grubunuzdaki en güçlü kişi otomatik olarak yapacaktır.

Oyunda içine girebileceğiniz birçok yapı vardır.

Town: Kasabalar içlerinde birçok değişik tarzda binayı içeren, büyük yerleşim birimleridir. Buralarda çeşitli tiplerde binalar vardır.

Trading Post: Bütün alışverişlerinizi buradan yaparsınız. Büyü kitaplarından, fenere, zırhtan, kamaya kadar herşey vardır bu dükkanlarda. Aynı şekilde elinizde bulunan ve işinize yaramayan çeşitli eşyaları gene buradan satabilirsiniz.

The Bank: Paranızı yatırabileceğiniz, dilediğinizde de çekebileceğiniz yerlerdir. Bankalar oldukça faydalıdır. Bunun nedeni verdikleri düşük faizler değildir. Her kişinin üzerinde taşıyabileceklerinin belli bir ağırlık sınırı vardır. Paralarda normal olarak bir ağırlık teşkil ederler. Level atlamalar para ile olacağı için, yanınızda her zaman bolca para olması gerekecektir. Paranızı bankaya yatırdığınızda hem fazla ağırlık taşıma derdinden kurtulursunuz, hem de daha ilerde, istediğiniz şekilde kullanabilirsiniz.

The Tavern/Inn: Oyunda irili ufaklı birçok han vardır. Buralarda yiyecek, içecek bulabileceğiniz gibi, yatacak yerler de bulabilirsiniz. Yorgun bir grubun dinlenmesi için ideal yerlerdir. Hanlar sadece yiyecek ve içecek bulunan yerlerden ibaret değildir. Grubunuza yeni üyeleri de buralardan sağlayabilirsiniz.

The Grand Board of Trades: Grubunuzun üyelerine buradan bir üst level'a atlattırabilirsiniz. Büyüleri ve yabancı lisanları da buralardan öğrenebilirsiniz. Tabi her hizmetin bir karşılığı vardır.

The Temple Of Deliverance: Ölen, yaralanan ya da zehirlenen grup üyelerinizi buradan tedavi ettirebilirsiniz. Bu tedavilerin de bir karşılığı vardır.

İster mouse'un sol tuşuna basarak (karakterlerin altındaki boşluğa), ister harfleri kullanarak çeşitli işlevleri yerine getirebilirsiniz.

ilse Item (U): Yanınızda taşıdığınız herhangi bir eşyayı kullanma. Bütün eşyalar sadece bu seçenekle kullanılabilir.

Cast Spell (C): Büyücü ve rahipler büyü yapmak için bu seçeneği seçmek zorundadırlar.

Forge (t): Sadece Blacksmith'in kullanabileceği bir seçenektir. Oyun esnasında savaştıkça kullandığınız aletler zarar görür ya da görebilirler. Bir demirci her zaman örs ve çekicini yanında taşıdığından bu aletleri tamir edebilir. Bir alet ya da eşyanın ne derece hasar gördüğünü yanındaki sayıdan anlayabilirsiniz. Eğer bu sayı 0 olmuşsa, o alet kullanılamaz durumdadır.

Rest (R): Savaşlardan sonra grup üyeleri yaralanırlar ve bu sebepten HP puanları düşer. Aynı şekilde büyücüler de büyü yaptıklarından dolayı SP puanları düşer. Bu puanları tekrardan yükseltmek için grubun dinlenmesi gerekir. Dinlenme esnasında bir kişinin gözcülük etmesi her zaman iyidir. Aksi takdirde soyularak üzerinizdeki eşya ve silahlardan olabilirsiniz.

***Dismiss** (D):* Oyun esnasında grubunuza katılması zorunlu olan bir karakterle karşılaşabilirsiniz. Bu sebeple içinizden birini çıkarmak zorunda kalabilirsiniz. Böyle bir durumda çıkarılan karakter oyun disketine Save edilir. Di-

lediğiniz zaman bir hana giderek bu karakteri tekrardan grubunuza dahil edebilirsiniz.

Lure (L): Oyunda karşınıza birçok tipte varlık çıkar. Siz bunların hepsi ile dövüşmek zorunda değilsiniz. Her zaman için onlarla konuşma veya kaçma şansına sahipsiniz. Fakat eğer başarılı bir şekilde karşınızdaki ile konuşmayı başaramazsanız, karşınızdakiler sizi takip etmeye başlarlar. Bu sebeple her adımda tekrar karşınıza çıkarlar. Bu da can sıkıcı bir durumdur. Fakat sizin üçüncü bir seçeneğiniz vardır. Altın ve yiyeceğinizden bir kısmını onlara bırakabilir ve bu sayede uzaklaşmak için yeterli zamana sahip olabilirsiniz.

Magic Ball (M): Gerçek anlamda sizin haritanızdır. İlk başta bu seçeneği kullanamazsınız. Fakat bir adet büyülü küre bulduktan sonra bu seçeneği kullanabilirsiniz. Büyülü küre genelde Dwarf madeninin 1. ve 2. katında bulunmaktadır. Bu küre sayesinde karşınıza bir harita çıkar. Siz yeni yerlere gittikçe bu haritanın görüş alanı da gelişir. Fakat bir madene, kale ya da mahzene girdiğinizde, bir evvelki harita silinir. Aynı şekilde mahzen ve madenlerde de bir kattan, diğerine indiğinizde bir evvelki katın haritası silinir. Bu sebeple katları iyice araştırın ve iyice emin olduktan sonra bir diğerine inin.

Pick Lock (P): Hırsızların kullanabildiği bir seçenektir. İlk olarak kilitli bir kapı olması gerekir. Bu seçenekle hırsız kapıyı açmaya çalışacaktır. Fakat ilk level'lardaki hırsızlar pek başarılı olmayabilir.

Options/Files (O): Oyunu kaydetme veya kaydettiğiniz yerden devam etme.

Pause (P): Oyunda siz hareket etmesenizde zaman ilerler, bu sebepten sadece bu seçenekle zamanı durdurabilir ve rahat bir soluk alabilirsiniz.

Haritada gezinirken çeşitli gruplarla karşılaşacaksınız. Bunlarla;

İrade Wares: Çeşitli eşyalar alabilirsiniz. Her eşyanın belli bir fiyatı vardır. Eğer para vermeden almak istiyorsanız karşınızdaki grubu tamamen yok etmelisiniz. Bu sayede savaşarak ta olsa para vermeden karşınızdakileri sattıkları malları alabilirsiniz.

Retreat: Karşınızdaki ile konuşmayı deneyebilirsiniz. Bunun için karşınızdakinin lisanını bilen bir grup üyesine ihtiyacınız olacak. Eğer grubunuzdaki elemanın anlaşabilirle özelliği yüksekse, karşınızdaki ile mutlaka anlaşabilirsiniz.

Recruit: Eğer grubunuzda boş bir yer yarsa karşılaştığınız çeşitli gruplardan adam alabilirsiniz. Fakat bunu anlamı karşınıza çıkacak olan her grubun sevinerek size adam vereceği değildir.

Geçen sayımızdan kaldığımız yerden büyülere devam ediyoruz.

MAGICIAN'S **SPELLS**

Permanent Light **02** ----------

Siz dinlenene kadar sönmeyen ve meşaleden daha aydınlatıcı bir aydınlanma büyüsüdür. Sizin mahzen veya madenlerde gezdiğiniz müddetçe sönmez.

Fireworks **05** **Düşman grubu**

Karşıdaki düşmanın üzerine gönderilen ufak ateş topları dır. Karşıdakine zarar vermekten çok yaydığı yüksek ışık nedeniyle gececi bir süre kör eder. Bu sayede hasımlarınızsize saldıramazlar.

Magic Net **06** **Tek bir düşman**

Görünmeyen bir çeşit ağdır, başarı ile uygulandığında hasmınız haraket edemeyeceği için size de saldıramaz.

Words of Weakening **08** **Tüm düşmanlar**

Tüm düşmaların saldırı gücünü etkiler. Bu sayede hasımlarınızındarbeleri oldukça etkisiz ve zararsız kalır.

Lightning Bolt **05** **Tek bir düşman**

Büyücü doğanın gücünden yararlanarak hasmının üzerine yıldırım gönderir. Yıldırımın verdiği zarar büyücünün level'ı ile orantılıdır

invisibility **04** **Gruptan biri**

Gruptan birini görünmez yapar. Bu kişinin moleküllerine ayrılması ile değilde bir optik yanıltma sonucu olacağı için, her zaman başarılı olmaz.

ILLLUSIONIST SPELLS

Phantom Armour **06** **Tüm grubu**

Grup elemanlarının üzerlerindeki zırhlara bir çeşit enerji göndererek, gelen darbeleri absorbe eder. Bu sayede saldıranların darbeleri etkisiz kalır.

Magic **Map** 04 ----------
Eğer büyülü küreniz yoksa bu büyü sayesinde bir haritaya kavuşabilirsiniz. Büyülü küre gibi gezdiğiniz yerlerin bir haritasını görebilirsiniz.

Open Locks 03 ----------
Hırsızların açamadıkları kapıları büyülü bir metodla açabilme büyüsü. Kilitli veya arkasından destekli olan kapılar genelde bu büyü ile açılabilir hale gelirler.

Blind 04 **Düşman grubu**
Düşmana zarar vermemekle birlikte, hasımlarınızı geçici olarak kör eder. Bu sayede karşınızdakileri saldırıları başarılı olmaz.

Smoke Cloud 05 **Tüm düşmanlar**
Büyülü bir bulut ortaya çıkarır. Bu bulutun içindeki düşman hem kör, hem de felç olur.

DRUID SPELLS

Friendship 06 **Tek bir düşman**
Sadece insansı varlıkları etkileyen ve 'Animal Friendship' ile aynı işlevi gören bir cins büyüdür.

Wooden Skin 05 **Gruptan biri**
Çok yönlü bir büyüdür. Grubunuzdaki elemanlardan birine yapılabilir. Etkilenen karakter'in yaraları savaş içinde çabuk bir şekilde iyileşir.

Remove Traps 04 ----------
Tuzakları etkisiz hale getirme. Bu sayede tuzaktan zarar görmeden kurtulabilirsiniz.

Flicker 05 **Tüm grup**
Tüm grubu içine alan bir cins enerji kalkanıdır. Bu sayede grup gelen darbelerden korunur. Fakat ağır darbeler sadece hafifletilmiş olarak grubu etkiler.

Summon Insects 05 **Tüm düşmanlar**
Druid telepatik yolla çeşitli böcekleri çağırır. Bu irili ufaklı böcekler düşmana, ısırarak, kanını emerek veya sokarak zarar verirler.

CLERIC SPELLS

Singing 06 **Tüm grup**
Düşmanın savaş moralini düşürür. Grubun savaş moralini de arttırır. Morali bozulan düşman iyi savaşamaz.

Bindpersons 06 **Düşman grubu**
Düşmanın çevresindeki havayı maddeleştirerek, hasımlarınızın hareket etmesini engeller. Bu sayede düşmanlarınız size saldıramaz ya da kaçamazlar.

Bana bu oyunun orijinalini vererek, size yazma zevkini sağladığı için Etiler Show Bilgisayar' dan Deha'ya teşekkür ederim.

Silence 10 **Tüm düşmanlar**
Karşınızdaki grupta eğer bir büyücü varsa, onun büyü yapmasını engeller. Özellikle karşınızdaki grupta birden fazla büyücü varsa oldukça etkili bir büyüdür.

Relibel Poison 08 **Gruptan biri**

Zehirlenmiş olan bir grup üyesini iyileştirir.

HEALER SSPELLS

Bless 06 **Tüm grubu**
Cleric'lerin yaptığı 'Blessing' büyüsü ile aynıdır.

Cure Blindness 01 **Gruptan biri**
Büyü ile körleştirilen bir grup üyesini iyileştirir.

Healing 3 04 **Gruptan biri**
Ağır yaraları iyileştirir.

Cure Poison 01 **Gruptan biri**
Her türlü zehiri iyileştirir.

Refresh 03 **Gruptan biri**
Grubunuzdaki bir karakter bu büyü ile saldırı hedefini ıskalamaz.

BLACKSMITHS SPELLS

Crystal Ball 02 **Tüm grup**
Büyülü küre olmaksızın bir mahzen ya da madenin tam haritasını görebilirsiniz.

Quake 03 **Düşman grubu**
Blacksmith çekicinin yardımıyla ufak çapta ritmik yer sarsılmaları yapar. Bu sarsıntıların ortaya çıkardığı şok dalgaları karşısındaki düşmanı yokeder.

Paralyse 03 **Düşman grubu**
Çekiç ve örsün yardımıyla Blacksmith sadece düşmanın duyabileceği yüksek frekansta ses dalgaları yayar. Bu düşmanın sinir sistemini yokettiği için, düşman savunmasız ve aciz bir durumda kalır.

Leagen Of Fearghail'de daha birçok büyü bulunmakta. Fakat bizim fazla yerimiz olmadığı için bunlara yer ayıramıyoruz. Takıldığınız yer olursa çekinmeden bizi arayın, size yardımcı olmaya çalışacağım. Oyunun orijinalini almaya çalışın. Ben ilk olarak kırığı ile oynadım. Fakat ilerki bölümlerde ve Dwarf madenlerinde oyun kilitlenmekte. Bu sebeple sadece orjinalini aldığınız zaman oyunu bitirme şansına sahipsiniz.

RAINBOVV ARTS / 3 DİSKET

GRAFİK	%89
IQ	%95
ZORLUK	%98
GENEL	%90

SPINDIZZY WORLD

TUNÇ

Muhteşem bir beceri ve zeka oyunu oynamak istiyorsanız hiç zaman kaybetmeden bilgisayarcınıza koşun ve bu oyunu satın alın. **SPINDIZZY WORLD** gayet basit ama kurnazca bilmeceler içeren güzel bir oyun. Kimine göre gayet akıllı bir strateji mantığı, kimine göre de bir shoot'em up'daki joystick kabiliyetine sahip olmanız gerekiyor. Zaten öteki zeka oyunlarından farkı da bu. İlk örneklerini spectrum zamanlarından gördüğümüz üç boyutlu kademeler içeren **SPINDIZZY WORLD** başından kolay kolay kalkamayacağınız bir oyun.

Aslında oyuna üç boyutlu **ROCK'N ROLL'da** diyebiliriz. Ama üç boyutun verdiği bazı avantajlarla oyuna çeşitli yenilikler eklenmiş. Mesela: Asansörler, rampalar ve yükseklikleri olan platformlar. Zaten oyunun ilginçliği en başından başlıyor. Çünkü, oyunda bir topaç'ı yönetiyoruz. Bu ne iştir demeden oyumuza başlıyoruz.

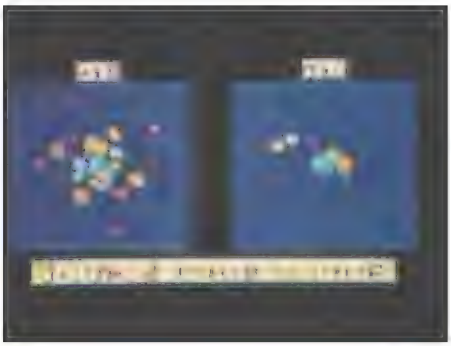
Oyun yüklenince, açılış resminde ateş tuşuna basın. Aşağıdaki menüyle karşılaçacaksınız. Şimdi menüdeki seçenekleri açıklayalım.

CONTINUE THIS GAME: Sıkılıp çıktığınız oyundan kaldığınız yerden devam etmeniz içindir.

START NEW GAME: Yeni oyuna başlamak içindir.

LOAD SAVED GAME: Diskete kaydettiğiniz oyunu yüklemenize yarar.

SAVE GAME STATE: Oyunda kaldığınız yerf diskete kaydetmeniz için kullanılır. Oyun oldukça büyük ve detaylı olduğu için bu seçeneği kullanın. Kaydedeceğiniz diskete nasıl yapacağınızı daha sonra yazacağım.



DİNDAŞ

CHECK PERFORMANCE: Oyundaki başarınızı görmeye yarar.

WIND BACK WORLD: Son kaldığınız dünyadan başlamanızı sağlar. Ama bunun 'CONTINUE THIS GAME'den bir farkı var, bu seçenekte bitirdiğiniz dünyalar da gözüküyor.

SLOW MODE? YES: Oyuna yeni başlayanlar için. Oyunda yönettiğiniz topacın yavaş hareket etmesi içindir.

Oyunumuz yüklenince zorluk derecesini ayarlamak sizin elinizde. Ekranında joy-stick'i sola çekersek kolay, sağa çekersek zor oluyor. Ateş tuşuna basarak bu ekranı geçin.

Kolay bölüm, şu isimli dünyalardan oluşuyor: **TUTORIAL, QUADRANT 2, RAMP RUN, SPLIT UP, LAVALITE** ve **GARGOYLE.** Oyunun mantığını anlamanız için **TUTORIAL** dan başlayın.

Bir dünyayı geçmeniz için o dünyadaki bütün taşları toplamanız gerekiyor. Her kademede taşlar değişiyor. Kiminde dönen kristaller, kiminde küreler, kiminde de parlayan kristaller biçiminde oluyor. Taşları toplarken gezeceğiniz yerlerde ışınlanma karelerine rastlayacaksınız. Bu karelerin üzerinden geçtiğiniz takdirde başka odalara ışınlanıyorsunuz. Bunlardan başka asansörlere ve zıplama rampalarına da rastlayacaksınız. Bütün bu eşyaları kullanmak sizin maharetinize kalmış. Odalarda bazı eşyaları hareket ettiren ya da kapıları açan düğmeler mevcut. Bu düğmelerle bazı asansörleri hareket ettirebiliyorsunuz. Zaten düğmelere dokunduğunuz zaman notaya benzeyen bir ses çıkarırlar. Hiç ummadığınız bir yerdeki düğme ile ekranda gözükmeyen hatta başka odalardaki asansörleri aktif hale getirebilirsiniz.

Oyun mükemmel dizayn edilmiş kademeler içeriyor. Bir dünyayı bitirmek bazen çok kolay olmasına karşın bazı dünyalarda saatlerce uğraşabiliyorsunuz. Özellikle zorluk derecesini **'HARD'** seçtiyseniz oldukça çok terleyeceksiniz. Oyundaki yüksek platformlardan düştüğünüz takdirde bir hak kaybedersiniz. Ayrıca ileriki kademelerde kaçmanız gereken düşman yaratıklar var. Bunlar penguenler, canavarlar vs.

Oyun sırasında oyuna ara vermek için 'P' tuşunu kullanabilirsiniz ya da sıkılıp, başka bir dünyaya geçmek isterseniz, dünya seçimi menüsüne dönmek için **ESC** e basabilirsiniz.

SPINDIZZY VVORLD genel açıdan, zeka oyunlarını sevenleri yeterince tatmin ede-bilecek kadar iyi hazırlanmış bir oyun. Kurnazca hazırlanmış kademeleri bitirmek hiçte kolay değil. Terliyerek neşeli vakit geçirmek istiyorsanız tam size göre diyebilirim.Vakit geçirmeden hemen satın alın. Başarılar.

ELECTRONICS ARTS
512K Tek disket

GRAFİK	%70
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%70

THE IMMORTAL

U. TARKAN BARLAS

Geçtiğimiz aylarda gelen, fakat ne yazık ki yoğun programım dolayısı ile açıklamaya fırsat bulamadığım, oynanabilecek nitelikteki kaliteli bir oyun Immortal. Fakat bence en önemlisi Immortal bir **Electronic Art's** oyunu. Ben de bu firmanın bir hastası olarak, bu açıklanmayı bir borç biliyorum. Ben bu firmanın şimdiye kadar kötü bir oyununa rastlamadım. **SSI** ve **Electronic Art's** yaptıkları oyunlar hiç düşünmeden (İstisnalar hariç) alınacak olan iki firmadır. Diğer firmaların aksine yaptıkları oyunlar insanı düşünmeye mecbur eder. Bu da kafa cimlastiğini sevenler için bulunmaz bir nimettir. Gelelim Immortal'a:

Bundan çok, fakat çok uzun yıllar öncesine, teknolojinin yerine büyünün kullanıldığı, insanların şerefleri için öldüğü çağlara gideceğiz. Bu kayıp çağlarda kaybolmuş kentlere ve ölümcül labirentlere gireceğiz.

Günümüzden binlerce yıl önce 3 çeşit büyü vardı. Siyah, beyaz ve kırmızı büyüler. Bu büyüler güçlerini kendi güneşlerinden ve loncalarından alırlardı. Her bir sınıfın mantığı ve öğretileri farklıydı. Fakat ortak olan bir yönleri vardı, kardeşlik duygusu. Her bir loncaya mensup olan büyücü birbiri ile kardeşti ve hocaları da, tanısın tanımasın ustasıydı. Bir usta aynı loncaya mensup biri için herşeyin üzerindedir. Bir zamanlar dünyanın hakimi olan bu loncalar yüzyılların geçmesiyle güçlerini yitirdiler. Başlarda sadece insanların girebileceği bu loncalara, farklı ırkların alınması ile loncaların disiplini ve birliği bozuldu. Kendi

içinde anlaşmazlıkların başlaması ve dışarıdan gelen baskılar, bu 3 loncayı dağıttı. Günümüze de sadece iki loncadan arta kalan çok az bir birikim var. Bunlar da siyah, daha doğru bir anlatım ile kara büyü ve bunun karşıtı olan beyaz büyü. Beyaz büyü en eski ve köklü loncadır. Diğer loncalar da bu loncadan ortaya çıkmıştır. Fakat tam 5000 yıl önce, belki de tarihi değiştiren bir savaş bütün sistemi dağıtmıştır Bu bir anlamda da insanlığın sonu oluyordu. İyi ile kötü tarihin hiçbir zamanında bu kadar vahşi ve yokedici savaş olmamıştı. Sonuçta ne kazanan oldu, nede kaybeden. Sadece iyilik ve kötülük kısıtlı bir yerden, bütün dünyaya yayıldı. Günümüzde bile bu savaş sessiz bir şekilde sürmekte. Eski çağların beyaz loncaya mensup olan en büyük ustası **MANDARIN'dir.** Bu usta büyük savaş sırasında kaybolmuş ve kendisinden bir daha haber alınamamıştır. Bir çok talebe denilebilecek büyücü Mandar-in'i aramış fakat bulamamıştır. Sonunda herkes onun öldüğüne karar vermiş, ve zamanla da unutulmaya başlamıştır. Fakat bir kişi hariç. Mandarinin öğrencilerinden biri, yani bir anlamda siz onu bulmaya karar vermiş bir öğrencisisiniz. Fakat bunun için çok zorlu mücadeleler verdiniz ve çok uzun yollar katettiniz. Sonunda eski Erinoch şehrine kadar gelmeyi başarabildiniz. Burası yıllar önce çok görkemli bir şehirdi. Fakat büyük savaş sırasında yakılıp, yıkılmıştı.Artık harabe haline gelen bu şehirde tek sağlam yer vardı, ünlü labirentleri. Bu labirentler, eski kralın en büyük eğlencesiydi... Çünkü, herhangi bir şekilde çıkışı yoktu. Ölüme mahkum suçlular buraya bırakılıp ve kurtuluş yolunu bulmaları istenirdi. Ölümcül tuzaklarla dolu olan bu labirentten hiç kimse kurtulamamıştı. Fakat sizin sürdüğünüz izler buraya gelmekte. Tek çareniz bu labirente girmek ve sağsa eski ustanızı kurtarmak. Daha labirent'e geldiğiniz ilk günü ustanızın yaşadığını öğreniyorsunuz. Sizinle telapati aracılığı ile konuşan ustanız sizden yardım istiyor. Fakat bunun tam anlamı ile doğru olduğu söylenemez. Yardım istediği başka bir öğrencisi, fakat mesajı siz alıyorsunuz ve başlıyorsunuz aramaya. İlk olarak eski bir arkadaşınızın cesedi ile karşılaşıyorsunuz. Üzerini aradığınızda size faydalı olabilecek olan bazı eşyaları buluyorsunuz. Ardından da ustanızı bulmak o kadar zor olmuyor. Çaresiz bir durumda bağlı olan ustanıza bir gardiyan işkence etmekte. Siz de her kesin yapacağını yapıyor ve gardiyanı safdışı bırakıyorsunuz. Artık ustanız özgür. Fakat hesapta olmayan bir şey oluyor ve ustanızdan labirentte yardıma muhtaç olan başkalarının olduğunu öğreniyorsunuz. Ustanız sizden, yardıma muhtaç olan bu insanları kurtarmanızı istiyor. Siz de bu görevi kabul ediyor ve başlıyorsunuz araştırmaya ya da diğer bir deyişle oyuna. Oyunda göreviniz labirenti araştırmak olduğu için benim size yazabileceğim fazla bir şey yok, fakat tuş komutlarını ve bazı ipuçlarını size vererek işinizi kolaylaştırabilirim.

Tuş kontrolleri:
Ctrl S: Müziği açma ve kapama
Ctrl R: Oyuna yeniden başlama
Space: Eşyaları kullanma

Oyunda karşılaştığınız karakterler genelde sizin düşmanınız. Onlarla tek anlaşma yolu dövüşmektir. Dövüşler her zaman ölümüne olur. Bu sebeple hayatta kalmak için öldürmek zorundasınız. Kimi karakterler kolayca ölürler, kimileri ise sizi bayağı uğraştırır. Siz burada basit fakat etkili bir strateji uygulayın. İlk olarak savunmaya geçin, karşı taraf size saldırdığında ve savunmasını açtığında, saldırıyı atlattıktan sonra, siz hamlenizi yapın. İki çeşit saldırma şekli vardır. İlki joistick'i ileri iterek, ikincisi de geri çekerek ve iler iterek olur. Savunma ise joistick'i atağın yönüne göre sağa ya da sola çekerek olur. Adamınızın yüzü size dönükse bu haraketlerin tam tersini yapmanız gerekecektir.

Çantanızdaki aletleri kullanmak ilk başlarda sizin için bir sorun olabilir. İlk olarak **Space'** tuşu ile çantanızı açın. Ardından da kullanmak istediğiniz eşyanın üzerine gelin ve ateş tuşuna basın. Aletlerin çoğu bu şekilde kullanılır. Fakat bazıları için farklı işlemler yapmak gerekir. Çantayı kapatmak için boş bir karenin üzerine gelin ve ateş tuşuna basın.

Oyunda birçok büyü ve büyülü eşya bulunmakta. Bunları kullanmak için bazı işlemleri yerine getirmeniz gerekecektir. Unutmayın büyüleriniz sınırlıdır, bu sebeple onları çok dikkatli kullanmanız gerekir.

Blink Spell: Bu büyüyü seçtikten sonra karşınızdakini kör etmek için joistick'in ateş tuşuna basın.

Carpet: Uçan halı sadece masallara konu olmamıştır. Bu oyunda da uçan halı ile uçabilirsiniz. Uçmak ve durmak için halıyı seçip ateş tuşuna basın.

Fireball: Sadece 3 kere kullanabilirsiniz. Fakat oyunda ilerledikçe daha başkalarını da bulacalsınız.

İlk olarak Fireball'ı seçin kullanmak içinse bir daha ateşe basın. Fakat çok dikkatli olun. Yüzünüz düşmana dönük olsun ve aranızda belli bir mesafe bulunsun. Aksi takdirde ateş topu duvarlardan seker ve size de zarar verir.

Protection Ring: Yüzük sizi bazı büyülerden korur. Aktiv duruma getirmek için yüzüğü seçin. Kullanmayacağınız zaman gene aynı işlemi tekrarlayın.

Bazı eşyaları sadece yere koyarak aktif duruma getirebilirsiniz. Örneğin **'Gem'** bunlardan biridir. Fakat dikkat edeceğiniz husus eşyayı koyduğunuz yerin güvenli bir yer olması. Aksi takdirde yere koyduğunuz bir eşyayı bir daha alamayabilirsiniz. Her aletin spesifik bir kullanımı vardır.

Bazı eşyaların nasıl kullanıldığını siz kontrol edemezsiniz. Daha doğru bir deyişle denemeden ne işe yaradığını bilemezsiniz. Fakat buna karşın bir şurubu içebilir, bir yüzüğü parmağınıza takabilirsiniz.

Yüzük ya da şurup genel anlamda kullanılan eşyalardır. Büyülü eşyaların ne işe yaradığını denemeden öğrenemezsiniz.

Labirentte bir.çok öldürücü tuzak olduğunu yazmıştım. İsterseniz kısaca bu tuzaklara bir göz atalım, ilk yapmanız .gereken şey çok dikkatli haraket etmektir. Üzerinde yürüdüğünüz taşlara iyice bakın, aksi takdirde kendinizi bir anda kazıkların üzerinde bulabilirsiniz. Fakat kazıkların üzerine düşmeden önce, kurtulma şansına sahipsiniz. Böyle bir durumda joistick'i yavaşça ve ritmik bir şekilde ileri ve geri sallayın. Bu sayede kurtulabilirsiniz. Fakat karşınıza çıkacak olan tek tuzak çeşidi bu çukurlar değildir. Her yönden gelen oklar da en sık karşılaşacağınız tuzaklardandır. Bu tür tuzaklar her zaman, sizin farkında olmadan bastığınız bir taşla çalışmaya başlar. Çok hızlı haraket etmelisiniz, yoksa kurtulamazsınız.

Oyun sırasında enerjinizin sürekli azaldığını göreceksiniz. Bittiğinde ise ölürsünüz. Fakat bunu uyuyarak yükseltebilirsiniz. Samanlar uyumak için en güvenli ve emin yerdir. Tek yapmanız gereken şey samanın üzerine gelip ayakta durmaktır. Birkaç saniye sonra uyumaya başlarsınız. Rüyalarınızda çok dikkatli olun. Kimi zaman ölümcül olabilir.

Oyun birçok Level'dan oluşmakta. Bir level'ı bitirdiğinizde bir sertifika alırsınız. Bunu emin bir yere not edin. Bu sayede daha sonra oyuna tekrar başladığınızda, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Bir üst level'a geçtiğinizde yanınızda taşıdığınız gereksiz aletler otomatik olarak atılır.

Ben şahsen Amiga ve C-64 olmadığı zamanlarda Specturm'da 3-boyutlu oyunlara bayılırdım. Fakat ne yazık ki bu bilgisayarlarda bu türde 3-boyutlu oyunlar artık pek fazla yapılmamakta. Fakat Immortal grafikleri ve kalitesi bakımından Amiga'ya yaraşır bir oyun. Dolaşmalı ve araştırmalı oyunlardan hoşlanıyorsanız, Immortal'ı rahatça alabilirsiniz. Verdiğiniz paraya değecektir.

Önemli not: *Merdivenleri Goblin biçiminde tırmanmalısınız.*

GRAFİK	% 87
MÜZİK	%66
SES-EFEKT	% 45
OYNANABİLİRLİK	% 72
GENEL	%70

SüPER

TOM AND THE GHOST

İşte klasik platfrom oyunlarına örnek bir oyun daha çıktı. Oldukça şeker grafik ve müzikler içeren **TOM AND THE GHOST** bilgisayarı fazla ciddiye almayanlar için birebir. Şimdi oyunumuzun konusuna gelelim. Oyun Tatil için İskoçya'ya giden genç bir çiftin başına gelen olayları konu alıyor. Karısını kaybeden **TOM,** geldikleri şatoda karısını kaçıran kötü hayaletin peşine düşüyor. Bu arada sinema meraklıları için bir şey yazmak istiyorum. Bu oyunun **'GHOST** ile hiç bir ilişkisi yok. tabi taklitlerinden sakınmanıza da gerek yok. Bunlar şakaydı. Oyuna şatonun girişinde başlıyorsunuz. Yerde bulunan bütün nesneleri alabildiğiniz gibi *(eğer kilitli değilse)* kapalı olan kapılarda açabiliyorsunuz. Bu arada sizi izleyen bazı hayaletlerden fazla korkmayın. Cesur olun biraz, bunun faydasını görebilirsiniz. Oyunumuz genel açıdan vasat. Ama zor oyun beğenenler şanslarını denesinler. Özellikle platform tarzı oyunları sevenler bu oyunu arşivlerine eklebilirler. Başarılar.

EXTERMINATOR

Geçen senenin sevilen coin-up'ı nihayet bilgisayarlarımızda. Oyun, coin-up'larda piyasaya sürüldüğünde büyük beğeni kazanmıştı. Değişik bir konuya sahip olan **EXTERMINATOR** biz oldukça çok uğraştıracak. Kim yerinde bir arcade oyunundaki joystick kabiliyeti gerektiren oyunda, çoğunlukla mantıklı bir zeka oyunu oynarmış gibi hareket etmelisiniz. Böcek ve haşerat ilaçlayıcısı bir firmanın elemanını yönetiyoruz. Böceklerin bela olduğu bir mahalleyi temizlememiz gerekiyor. Oyunun geçtiği mahalle mantıklı dizayn edilmiş evlerden oluşuyor. Tabi ki bu evler oyunun bitirilmesi için geçilmesi gereken kademeler. **EXTERMINATOR'de** binbir çeşit böceği düşman olarak karşımıza alıyoruz. Hepsini yok etmek bize düşüyor. Galiba kahramanın ilacı bitmişki bütün haşeratı elleriyle yokediyor. Düşman haşeratlar iki türde. Bunlardan birincisi havadan saldıranlar. Bunların bazılarını tutmalı, bazılarımda ezmeliyiz. Ötekiler ise zeminden saldıran haşeratlar. Bazı odalarda bunlar oyuncak da olabiliyorlar. Bunları yok etmek için elin altına gelince ateşe basıp joystick'i aşağıya çekerek onları yumruğunuzla ezin. Uçan haşeratlardan olan arılara dikkat etmeyi unutmayın. Bazen ava giden de avlanır. Oldukça iyi grafik ve müziklere sahip olan **EXTERMINATOR** bence alınması gereken şeker .bir oyun. Ayrıca oyundaki efektler çok iyi yapılmış. Her şey çok gerçekçi. İyi şanslar. Çünkü bu oyunda gerçekten şansa ihtiyacınız olacak. Tabii trainer'ı saymazsak.

CHASE HQ 2

Geçen senenin en çok satan arcade oyunlarından biri olan **CHASE HQ**'nun ikicisi nihayet bilgisayarcılarımızda. Birincisini severek oynayan biri olarak hemen ikicisine sahip olmaya çalıştım. Ama ne yazıkki birincisinden hiç bir farkı yok. Bu bölümünde de suçluları arabamızla takip edip yakalamaya çalışacağız. Oyunun gidişatı bile aynı. Oyun yine bayan polisin telsiz konuşmasıyla başlıyor. Grafikler birincisine nazaran daha iyi. Oyundaki araçlar ve geri plan basitlikten kurtarılmış. Birincisindeki komik arabanın yerine bu sefer daha iyi bir araba konulmuş. Neyse yine bu bölümde de suçluların arabasına yaklaşıp ateş ediyoruz. Eğer belli bir miktarda zarar verebilirseniz suçluları yakalamış oluyorsunuz. Arabaya ne kadar yaklaştığınızı gösteren gösterge *(radar)* sağda, Suçluların hasar durumunu bildiren gösterge de sol kısımda. Oyunda cephaneniz bittiği zaman polis helikopteri size yukarıdan mermi atıyor. Hareket esnasında suçluların arabasına yaklaştığınızda bir ok size suçluların arabasını işaret ediyor. Zaten bu yaklaşma esnasında arabanızın polis sireni aktif hale geliyor.

Oyunun birincisini görmediyseniz doğrudan bu bölümünü alabilirsiniz. Eğer birincisini severek oynadıysanız **CHASE HQ 2**'yi sakın kaçırmayın. Suçlular yine çığrından çıkmışlar. Onları yakalamak yine size düşüyor. Haydi zaman kaybetmeyin. Başarılar.

DRAGON BREED

Bu ayda ülkemize birbirinden ilginç shoot'em up'lar geldi. Bunlardan biriside **ACTIVISION** firmasının coin-up'dan konvert etmiş olduğu **DRAGON BREED.** Oldukça ilginç fikirlere dayanan oyunun bazı kısımları çok güzel.

Oyunda mekanik bir ejderhanın üzerinde savaşıyoruz. Gerçi ekranın yarısını kaplayan bu dev makinayı hareket ettirip aynı zamanda da düşman lazerlerinden kaçmak oldukça zor. Fakat bizim tığımız lazerlerin dışında ejderhanın attığı ateşlerde var. Oyun tamamen havada geçmiyor. Bazı yerlerde kara parçalarına da rastlanıyor. İşte bu kara parçalarının üzerlerine inebilirsiniz. Bu esnada ejderhayı da yönetebildiğiniz için pek fazla zarar görmüyoruz. Büyük ve zorlu düşmanları bu tekniği kullanarak yok etmenizi tavsiye ederim.

Oyunda ejderhayı geliştiren bazı parçalar mevcut. Bu parçaları toplayarak ejderhayı tam bir ölüm makinası haline getirebilirsiniz. Bu parçaların çoğu karaların üzerinden bulunmakta.

Bu arada grafik kalitesinin düşük olduğu oyunun scrolling'ide çok yavaş. Bir de ekranın normal oyunlardan daha büyük olduğunu yazarsam bunu daha iyi anlayabilirsiniz.

Oyunun coin-up versiyonunda herşey çok daha iyiydi. Zaten bu oyunu coin-up versiyonunu seven arkadaşlara tavsiye edeceğim. Ama bu oyunu ille de almak isteyen arkadaşlara oyunu bir kez-görmelerini tavsiye edeceğim. Başarılar!

DICK TRACY

Bu yıl büyük paralar harcanarak yapılan, ünlü artistlerin rol aldığı en büyük filmlerden biriside kuşkusuz DICK TRACY. Özellikle MADONNAmn başrol oynadıöı ve şarkılarını yaptığı film beklenen ilgiyi görmedi ama MADONNA her zamanki gibi yaptığı şarkılarla listelerin başında kalmaya devam etti. Neyse biz oyunumuza dönelim. Oyunumuzu yaptığı aynı tür oyunlarla adını duyuran Fransız softvvare firması TITUS yapmış. Bildiğiniz gibi TITUS daha önce CRAZY CARS ve FİRE AND FORGET serileri ile ün kazanmıştı. Ama bu sefer tarzını değiştirerek farklı bir oyun yapmış. Bu oyunda ünlü çizgi roman kahramanı DICK TRACY'i yönetiyoruz. Konu da aynı filmin senaryosu gibi ilerliyor. Oyun yüklenirken bize oyunu hangi dilde oynayacağımız soruluyor. Kısa ve basit bir demodan sonra oyunumuz oynanmaya hazır durumda.

DICK TRACY'İ bir oyun türüne sokmak gerekirse, basit bir blast'em up mantığı ile yapıldığı için oyuna blast'em up diyebiliriz. Birinci kademede amacımız sağa doğru ilerleyip önümüze çıkan herşeyi yok ederek Fritz bar'a ulaşmak. Oyunda yönettiğimiz kahramanın hareketleri çok yavaş, özellikle ateş eden adamlardan kaçmak çok büyük problem oluyor. Pencerelerden ateş eden adamların kurşunlarına çoğunlukla yakalanıyoruz. Bu da enerji kaybetmenize neden oluyor. Yolda ilerlerken silah ve cephane de buluyoruz. Bunları kullanarak gangesterleri öldürmek oldukça kolaylaşıyor.

Oyun esnasında ve sonunda, filmden dijitalize edilmiş resimler ve animasyonlar kullanılmış. Bunlar oyuna değişik bir hava katmış. Ama filmin mükemmel müziklerini bu oyunda beklemeyin. Müzikler gayet basite indirilerek o yılların havasında çalınıyor. Oyunu sadece MADONNA hayranlarına tavsiye ederim. Eğer diğer oyun sever arkadaşlar bu oyunu almak istiyorlarsa en azından bir kez bu oyuna baksınlar. Şansınız açık olsun.

SPELLFIRE

Amiçja'da birçok türde oyun mevcut, bunlar Shoot'em Up, zeka, strateji, spor ve benzeri sınıflara ayrılmakta. Bazılarınızın tanıdığı Hard'n Heavy gibi oyunlar da Run'n Jump tarzına girmekte. Shoot'em Up ile Run'n Jump tarzlarının birleşmesinden oluşan Blast'em Up da bir hayli sevilen bir oyun tarzı. Hele bir de oyunda bir büyücüyü canlandırıyorsanızve garip yaratıklarda karşınıza çıkıyorsa işiniz iş. Bu oyunda temel amaç, yine bir kız kurtarmak. Nedense hep bir erkek kahraman onları kurtarmak zorunda kalıyor.

Oyunda her zamanki gibi sağa doğru ilerlemeniz gerekmekte. Karşınıza çıkan bazı cisimleri toplamak ve bu arada garip düşmanlarınızdan kaçmanız gerekmekte. Yok ettiğiniz her düşman için belli bir miktar ücret alacaksınız. Ufak tipli düşmanlar 1 altın kazandırırken dönen büyük tekerleği yok ederseniz 6 altın birden kazanabilirsiniz. Yol boyunca topladığınız cisimler size belli bazı ekstra özellikler ve güç sağlayacaktır.

Oyunun grafikleri güzel ve baştan savma değil. Fakat ses efektleri ve müzik pek iyi değil.

SUPER OSWALD

Çocuk oyunlarından hoşlanan oyuncular için yine güzel bir oyun çıktı. Grafik ve ses efektleri bir hayli sevimli olan Osvvald çocukların ve hala içlerinde az da olsa çocukluk olanların hatırlayacağı bir oyun. Bir sene kadar önce be yaz ayıcığımızı buz parçaları üzerinden atlatarak ve onu kargalardan koruyarak bir hayli eğlenmiştik. Şimdi Oswald da herkes gibi büyüdü. Bu arada kedisine bir de güzel ve şirin eş buldu. Eh, oyunu artık iki kişi olarak oynayabilirsiniz. Süper Oswald gibi sempatik oyunlara her zaman rastlanmıyor. Bunun nedeni de bu oyunların kazanç sağlayıp sağlayamayacağı konusunda sağlam bir örnek olmadığındandır Fakat yine de bence bu oyun en çok satan oyun listesine girebilecek nitelikte. Nedeni de gayet açık, Amiga kullanıcılarının yaşı genelde 12 ile18 arasında. Fakat 8-9 yaşlarında ve Amiga'yı kullanmayı iyi öğrenmiş olanlar da var.

Oyunu grafik ve ses açısından değerlendirince, yukarıda da belirttiğim gibi bu kalitede grafik ve ses efektlerine çok oyunda rastlanmıyor. Ayrıca oyunun başka bir özelliği, küçük yaştakilerin oyunda silah kullanarak hayatın kötü yönlerini tanımaları engellenmiş. Şu an piyasada bulunan oyunların %80'i ya öldürmekle ya da bir kahramanı kurtarmak ve bu arada ateşli silahlar kullanmakla ilgili. Böyle olunca da geleceği görmek pek zor olmasa gerek.

ROBOCOP II

Süper polisimiz görev başında. Birinci bölümüyle dünyada hasılat rekorları kıran ünlü film ROBOCOP'u hepiniz hatırlarsınız. Geçen sene ikincisi çevrilen film, bu sezon ülkemizde de gösterime girecek. Ama oyunu filminden önce ülkemize geldi bile. Oyunu yine OCEAN firması piyasaya sürdü. Bakalım ROBOCOP II, birincisi kadar başarılı olacakmı?

Oyunumuz tipik bir blast' em up. Süper robot polisimiz yine kötülere nefes aldırmıyor. Sağa doğru ilerleyerek önünüze çıkan kötüleri öldürüyorsunuz. Ama birinci kademede sadece sağa ilerlenmiyor. Asansörleri kullanarak yukarıdaki platformlarada çıkabiliyorsunuz. Tabiki buralarda kurtarılması gereken rehineler ve iyi insanlar var. Onları kurtarmak için, vurmadan dokunmanız yeterli olacaktır. Oyunun kahramanını yönetmek oldukça zor, nedeni ise yavaş hareket ettiği için bazı seri hareketleri yapamamanız. Oyunda yine birincisindeki gibi dijitalize edilmiş grafikler ve sesler kullanılmış.

Oyun genel açıdan birincisinden daha kaliteli. Özellikle grafikleri bazı yerlerde çok güzel çizilmiş. Oyun klasik bir film oyunu. Hiç bir yeni özelliği bulunmayan oyunlardan. Eğer birincini beğendiyseniz bunu da almanızı tavsiye ederim.

SWAP

İşte swapper'lerin oyunu. Bir iki seneden beri çıkan bütün zeka oyunlarını şöyle bir düşünün. Hepsini gözünüzün önünden geçirin. Tetris'in mantığını, Coloris'deki renk kargaşasını ve Atomix'deki mükemmel bulmacaları. İşte SWAP'ta bu oyunların bir MIX'i. SWAP'ta bu oyunların en az bir özelliğini bulabilirsiniz. Ama oyunun temel mantığı PUZZNIC'e çok benziyor. İki ya da daha çok renkli taşları yanyana getirerek yok etmelisiniz. Basit gibi gözüküyor değilmi? Haydi öyleyse klavye başına...

Oyunun options menüsünden taşları kare, altıgen veya üçgen olarak seçebiliyorsunuz. Tabii ilk başta kare olanları seçmenizi tavsiye ederim. Ayrıca altı renkten dilediklerinizi kapatarak işinizi istediğiniz gibi kolaylaştırabiliyorsunuz. Bu taşları yatay ve dikey olarak hareket ettirerek, aynı renkte olanları yan yana veya üst üste getirip yok ediyorsunuz. Bu yer değiştirme işlemini yapabilmek için iki taş kullanıyorsunuz. Yani iki taşı çeviriyorsunuz. Böylece birinci taşın yerine ikinci, ikincinin yerine de birinci geliyor. Bu böylece sürüp gidiyor. Taşları sağa veya sola doğru itemiyorsunuz. Sadece içinde kare şeklinde kutucuklar bulunan yere kliklediğinizde bir yer çekimi belirmişçesine bütün taşlar aşağı düşüyor. Bu sayede şans eseri yakınlaşan ayni renkteki taşlar da yok oluyor. Eğer çöp tenekesine kliklerseniz,, bir hamle geriye gidiyorsunuz. Bu şekilde oyunun başına bile dönebilirsiniz. Üçgen veya altıgenleri seçtiğinizde ise işin içine çaprazlar giriyor. İşte o zaman çıldırabilirsiniz. Eğer herşeye rağmen oyunun sonunda taş artarsa, ekranın sağ alt kısmındaki kutuda bulunan taşları joker gibi kullanarak artan taşların hepsini veya bir kısmını yok edebilirsiniz.

Oldukça sevimli olan oyunumuzu her yaştaki oyun meraklıları oynayabilir. İş sadece mantığını iyi şekilde kavrayabilmek. Oyun zeka oyunlarını sevenler için mükemmel. Bu oyun sayesinde bir ya da bir kaç ay bilgisayar başından kalkamayabilirsiniz. Oyunun grafikleri süper olmasa da bir zeka oyunu için mükemmel denebilir. Özellikle taşları yok etme sırasında çıkan kırılma efekti çok güzel sample edilmiş. Eğer yok etiğiniz taş sayısı çoğalırsa kırılma sesinin şiddeti daha da kuvvetleniyor. Eğer bu sesler sizi rahatsız ediyorsa menüden bütün efektleri kapatabilirsiniz. Bu mükemmel oyunun tek kusuruysa level'larının olmaması. Yani bir bölümü bitirdiğinizde oyun otomatik olarak ana menüye geri dönüyor. İsterseniz menüden yeniden renk sayısını arttırıp azaltarak istediğiniz zorluğa göre, taşların biçimini (üçgen, altıgen veya kare olarak) değiştirerek te dilediğiniz şekle göre ayarlayabilirsiniz.

Eğer güzel bir zeka oyunu alıp başından kalkmak istemiyorsanız bu sizin için kaçırılmayacak bir fırsat. Paranızın karşılığını alacaksınız. Mega başarılar.

TURRICAN II

'Efendim! O çılgın, cesur ve güçlü genç geri döndü! Halk, gencin yanında ayaklanarak MORGUL'un yok edilmesi için savaşmaya başladı.'

Geçen senenin en iyi blast'em up'ı seçilen TURRICAN iyi para kazanınca RAINBOW ARTS hiç zaman kaybetmeden ikincisini yılbaşında piyasaya sürdü. Birincisinden farklı olarak yeni düşmanlar ve birbirinden zorlu kademeler eklenmiş. Özellikle hiç bir oyunda bulunmayan değişik yaratıklar burada sizi zorlayacaklar. Hem de ne yaratıklar! Robot yılanlar, böcekler ve sinekler. Yukarıdan düşen bombalara dikkat. Yine uçsuz bucaksız gezegenler sizi bekliyor. Oyunda rüzgarlı yerlerde hareket etmek ve ilerlemek çok zor. Özellikle yerleri titreten dev yaratıklar ve kademe sonlarında bulunan gardiyanlar burada da var. TURRICAN'nın o meşhur bıçkı olma modu unutulmamış. İlkinden daha geliştirilmiş silah çeşidi ve gücü tam anlamıyla blast'em up'cıları tatmin edecek düzeyde.

Bu oyunun cover (kapak) grafiklerini birincisindeki gibi CELAL KANDEMİROGLU yapmış. Oyunun mükemmel müziklerini ve efektlerini unutmamak gerek. Her yeni özellikten sonra bilgisayar size o silahın adını söylüyor. Eğer iyi bir shoot'em up'çı ya da blast'em up'çı iseniz bu oyunu sakın kaçırmayın.

TANITIM

TUNÇ DİNDAŞ

Beğenilse de, beğenilmese de **READY SOFT** yine tarzını değiştirmeyerek **DRAGON'S LAIR** serisinin yeni bölümünü piyasaya sürdü. Avrupa'da oynanbilirliği yüzünden beğenilmeyen bu oyunlar, Amerika'da aksine çok beğeniliyor. Artık bu tarz oyun yapması beklenmeyen **READY SOFT** bildiğiniz gibi bu ay **VVRAITH OF THE DEMON** ile oyun listelerinde yukarıya doğru yükseliyor. Türünden oldukça farklı bir oyun yapan **READY SOFT** bu oyunda da kalitesini gösterdi. **DRAGON'S LAIR II'yi** de **BLUTH** kardeşlerden **SULLIAN BLUTH** yapmış. Daha öncekileri ile aynı kalitede grafik ve animasyonlara sahip. Ama oyun hem 512 Kbyte'da çalışıyor, hem de özel bir yöntemle hafızasında daha çok grafik saklayabiliyor. Ses ve efektlerde büyük bir değişiklik yok. Oyun yine hiç reklamsız aniden piyasaya sürüldü. Tabi ki doğal olarak crack versiyonu kısa bir zaman içinde ülkemize geldi. Her zamanki gibi oyun sürekli olarak disketten yükleme yaptığı için bazı bölümlerde takılabiliyor. Onun için disketlerinizin fazladan bir kopyasını bulundurmayı ihmal etmeyin.

Bu bölümde de oyunumuzun meşhur kahramanı **DIRK'i** yöneteceğiz. Karanlık şatoların içinde her zamanki gibi binbir tehlike bizi bekliyor. Bu tehlikeler yine ejderhalar, kartallar ve yılanlardan oluşuyor. Bu kez de güzel bir kızı kaçırarak bir şatonun içine hapsetmiş olan güçlü bir büyücü kadını yeneceğiz. Bu kez işimiz öncekilerden çok daha zor. Şimdi yerlerinize oturun ve sıkı durun. Joystick'iniz sizi bekliyor.

İlk bölümde kendimizi bir yemek masasının önünde buluyoruz. Daha ne olduğunu anlamadan iri yarı bir kadın elinde bir oklavayla üzerimize geliyor. Kadın, masanın ucundan sizin önünüze geldiği zaman joystick'i bir kez sola itince kahramanımız sola doğru kaçıyor.

İkinci kısımda bir şatonun köprüsünden içeri girmeye çalışıyoruz. Burada ekran belirir belirmez joystick'i aşağı çekin. Bunun hemen ardından da sağa kaçın.

Üçüncü ekranda kendinizi arkanızı bir kapıya vermiş durumda beklerken bulacaksınız. Arkanızda dev bir yılanın suratı belirdiği anda ateşe basıp sağa kaçın.

Dördüncü bölümde ekran belirir belirmez hemen aşağı atlayın ve dev yılan size uzanmadan sola kaçın.

Beşinci bölümde sizi ilk başta kovalayan kadın, az önce size saldıran yılana tutunarak peşinizden geliyor. Önce sola çekilerek merdivenlere yapışın, ardından da kendinizi yukarı itin.

Altıncı kademede ekran belirir belirmez yukarı zıplayın.

Yedinci bölümdeyse ilk önce kendinizi aşağı itin, altımızdaki zemin şiddetle sarsılmaya başlayınca da aşağı atlayın.

Sekizinci bölümde yılan başını size doğru çevirirken ateşe basın, bunun hemen ardından da yukarı zıplayın.

Dokuzuncu bölümdeyse bir kez ateşe basarak sizi yemek isteyen yılanı savuşturun.

Onuncu bölümde ise önce yukarı zıplayın, sonra da sağa kaçın.

Evet şimdilik bizden bu kadar. Fakat herşeye rağmen bu oyunu bitirmek isteyen acemi oyuncuları da düşünerek size bir tiyo vereceğiz.

Oyun başladığı anda 'P' tuşu ile oyunu durdurup **'GET MORD-ROC DIRK'** yazıp **'RETURN'e** bastıktan sonra oyunu pause modundan çıkarın. Artık joystiği elinizden bırakarak arkanıza yaslanıp güzel bir çizgi film izleyebilirsiniz.

Oyunun orijinal versiyonu altı disketten meydana geliyor. Ama her zamanki gibi oyun kırıldığında bir boot disketi eklenerek yedi disket haline gelmiş. Bu oyunda boot disketi yedi numaralı diskettir. Sakın yanlış anlamayın oyunu bir numaralı disketten yüklüyorsunuz. Ekran flash yaptığında yedinci disketi o anda kullandığınız disketle dönüşümlü olarak kullanacaksınız.

Evet bütün zorluğuna rağmen, güzel grafikleri ve animasyonlarıyla oldukça şeker bir oyun. Klasik action oyunlardan sıkılıp yeni bir tarz arayan herkeze tavsiye ederim. Oyunun oldukça zor olduğunu tekrar belirtmeliyim. Giga şanslar.

Bu arada isterseniz oyunu tıpkı Space Ace'te olduğu gibi klavyenizin nümerik bölümündeki sayı tuşlarıyla da oynayabilirsiniz. Bu tuşlar aşağıda verilmiştir.

4: Sol,
6: Sağ,
8: Yukarı,
2: Aşağı,
0: Ateş

READY SOFT
512K YEDİ DİSKET

GRAFİK.....:%95
SES :%80
OYNÂNABİLİRLİK .....: %50
GENEL ..... :%80

3 D LABİRENT

Hatırlarsanız, ilk sayılarımızdan birinde bir Labirent programı yayınlamıştık. Bu ay yine bir Labirer programımız var. Tümer ve Burak TOGAN kardeşlerin Atari'den adapte ettiği program, 640*400 ve 320*200 modlarında çalışabiliyor. Kumanda Joystick ya da klavyeden yapılıyor. Klavye kontrolünde kullanılan tuşlar, ok tuşları. Beğeneceğinizden eminiz.

```
10 DIM m(41,24),mm(140),nn(140):a$="E #A":MID$(a$,4,1)=CHR$(127):k=6
22 p$="(J) & (K)"
30CLS
40 IOCATE 2 25 'PRINT "*****************************"
50 LOCATE 3İ25 :PRINT "*
60 LOCATE 4,25 :PRINT "* 3 D L A B İ RE N T   *"
70 LOCATE 5,25 :PRINT "*
80 LOCATE 6,25 .PRINT " "*********************************
81 FOR i=9 TO 11:LOCATE i,12:COLOR 1,2:PRINT "
82 NEXT i
90 LOCATE 10,16:COLOR 2,1 :PRINT "ATARI'den adaptasyon ":LOCATE 10,38:COLOR 1,2:PRINT " Tumer & Burak TUGAN "
130 FOR n=0 TO 40:FOR i=0 TO 22:m(n,i)=3
140 NEXT i:NEXT n.COLOR 1,0
141 LOCATE 13,5:PRINT " 1-640x200 cozunurluk":LOCATE 14,5:PRINT " 2-320x200 cozunurluk"
142 INPUT"secimlniz:";a
143 IF a=1 THEN c=640:v=2
144 IF a=2 THEN c=320:v=1
145 IF a<1 OR a>2 THEN a=0:GOTO 141
150 COLOR 3,2:LOCATE 19,5:PRINT pS
155 GOTO 4000
160 LOCATE 19,5:PRINT pS
230 LOCATE 21,5:PRINT "Lütfen biraz bekleyiniz!"
240 GOSUB 2000
245 SCREEN 1,c,200,2,v:WINDOW 2,,,0,1:COLOR 3,2
247 GOTO 340
250 IF m(ai,aj)=4 THEN GOTO 370
260 q$=INKEY$:IF q$="a" OR q$="A" THEN GOSUB 2500
264 IF p=0 GOTO 286
266 q$=INKEY$:IF q$=CHR$(31) THEN j=dj:dj=di:di=-j:GOTO 330
268 IF q$=CHR$(30) THEN j=dj:dj=-di:di=j:GOTO 330
270 IF q$=CHR$(28) THEN ai=ai+di:aj=aj+dj:g=g+1 :GOTO 310
272 IF p=1 THEN GOTO 260
286 IF STICK(2)=-1 THEN j=dj:dj=di:di=-j:GOTO 330
288 IF STICK(2)=1 THEN J=dj:dj=-di:di=j:GOTO 330
290 IF STICK(3)=-1 THEN ai=ai+di:aj=aj+dj:g=g+1:GOTO 310
300 GOTO 260
310 IF m(ai.aj)<>3 AND m(ai,aj)<>0 THEN GOTO 330
320 ai=ai-di:a =aj-dj:GOSUB 3800:GOTO 260
330 IF m(ai,aj)=4 THEN GOTO 370
340 REM
350 CLS:LOCATE 3,47:COLOR 3,2:PRINT "Tumer & Burak TUGAN"
360 GOSUB 3000:GOTO 260
360 REM
370 REM
390 CLS
400 REM
410 REM
420 SCREEN CLOSE 1 CLS
425 LOCATE 9,9:PRINT " Tebrikler ";g;" adimda bitirdiniz !"
430 PRINT :COLOR 1,2:PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "      Tekrar için aya bas "
440 q$=INKEY$
450 IF q$="a" OR q$="A" THEN RUN
460 REM
470 GOTO 440
2000 ON ERROR GOTO 4100
2010 FOR n=2 TO 36:m(n,0)=2:m(n,22)=2:NEXT n
2020 FOR n=0 TO 24:m(2,n)=2.m(36,n)=2:NEXT n
2030 k=0:mm=18:nn=10
2040 m(mm,nn)=2
2050 x=m(mm+2,nn):IF x=3 THEN 2100
2060 x=m(mm-2,nn):IF x=3 THEN 2100
2070 x=m(mm,nn+2):IF x=3 THEN 2100
2080 x=m(mm,nn-2):IF x=3 THEN 2100
2090 GOTO 2210
2100 th$=RIGHT$(TIME$,2):th=VAL(th$)
2102 RANDOMIZE(th)
2104 d=INT(RND*4)+1:ON d GOTO 2120,2130,2140,2150
2110 d=INT(RND*4)+1:ON d GOTO 2120,2130,2140,2150
2120 m1=-1:n1=0:GOTO 2160
2130 m1=0:n1=1:GOTO 2160
2140 m1=1 :n1 =0:GOTO 2160
2150 m1=0:n1=-1
2160 x=m(mm+m1*2,nn+n1*2):IF x=2 THEN 2100
2170 m(mm+m1,nn+n1)=2:m(mrn+m1*2,nn+n1*2)=INT(RND*1.8)+1
2180 REM
2190 mm=mm+m1*2:nn=nn+n1*2:k=k+1:ON ERROR GOTO 4100:mm(k)=mm:nn(k)=nn
2200 GOTO 2050
2210 mm=mm(k):nn=nn(k):k=k-1
2220 IF k=0 THEN GOTO 2240
2230 GOTO 2050
2240 BEEP
2250 mi=36:mj=22
2260 di=-1 :dj=0:ct=1
2270 FOR n=3 TO 33
2280 IF m(n,20)=2 THEN m(n,21)=0:ai=n:GOTO 2300
```

```
2290 NEXT n
2300 FOR n=33 TO 3 STEP -1
2310 IF m(n,2)=2 THEN m(n,1)=4:GOTO 2330
2320 NEXT n
2330 aj=20
2340 RETURN
2500 CLS:LOCATE 1,2:PRINT "Labirentin üsten gorunusu"
2510 FOR i=1 TO 21 :FOR i=35 TO 3 STEP -1
2520 IF ai=i AND aj=i THEN PRINT "*";:GOTO 2550
2530 PRINT MID$(a$,m(j,i)+1,1);
2540 IF ai=j AND ai-i THEN k=42
2550 NEXT j:PRINT :NEXT i:g=g+10
2560 q$=INKEY$:IF q$="A" OR q$="a" THEN GOTO 2500
2562 IF p=0 THEN GOTO 2570
2564 IF q$<>CHR$(28) AND q$<>CHR$(30) AND q$<>CHR$(31) THEN GOTO 2560
2566 RETURN
2570 IF STICK(2)<>-1 AND STICK(2)<>1 AND STICK(3)<>-1 THEN GOTO 2560
2580 RETURN
3000 ct=0
3010 j=m(ai+di*ct-di,aj+dj*ct+di)
3015 LINE (320,1 )-(320,199),1 :LINE (321,1)-(321,199),1 :LOCATE 15,50:COLOR 0,2:PRINT " adim sayisi ";g
3015 COLOR 3,2
3020 ON ct+1 GOSUB 3260,3320,3380,3440,3520,3580
3030 j=m(ai+di*ct+dj,aj+dj*ct-di)
3040 ON ct+1 GOSUB 3290,3350,3410,3480,3550,3610
3050 ct=ct+1 :i=m(ai+di*ct,ai+dj*ct)
3060 IF j=1 OR j=2 THEN GOTO 3080
3070 IF j=0 OR j=3 OR j=4 THEN GOTO 3100
3080 IF ct<6 THEN GOTO 3010
3090 GOSUB 3700:RETURN
3100 ON et GOSUB 3640,3650,3660,3670,3680,3690
3110 IF j=0 THEN IF ct<=1 THEN GOTO 3710
3120 IFj=4 THEN IF ct<=3 THEN 3740
3130 RETURN
3260 LINE (36,1)-(36,176):IF j<>3 THEN GOTO 3280
3270 LINE (36,176)-(21,191):RETURN
3280 LINE (36,176)-(1,176):RETURN
3290 LINE (284,1 )-(284,176):IF i<>3 THEN GOTO 3310
3300 LINE (284,176)-(299,191 ):RETURN
3310 LINE (284,176)-(319,176):RETURN
3320 LINE (76,1)-(76,136):IF i<>3 THEN GOTO 3340
3330 LINE (76,136)-(36,176):RETURN
3340 LINE (76,136)-(36,136):RETURN
3350 LINE (244,1 )-(244,136):IF j<>3 THEN GOTO 3370
3360 LINE (244,136)-(284,176):RETURN
3370 LINE (244,136)-(284,136):RETURN
3380 LINE (108,1)-(108,104):IF j<>3 THEN GOTO 3400
3390 LINE (108,104)-(76,136):RETURN
3400 LINE (108,104)-(76,104):RETURN
3410 LINE (212,1)-(212,103):IF j<>3 THEN GOTO 3430
3420 LINE (212,104)-(244,136):RETURN
3430 LINE (212,104)-(244,104):RETURN
3440 LINE (132,24)-(132,80):IF j<>3 THEN 3470
3450 LINE (132,80)-(108,104)
3460 LINE (132,24)-(108,1):RETURN
3470 LINE (132,80)-(108,80):LINE (132,24)-(188,24):RETURN
3480 LINE (188,24)-(188,80):IF j<>3 THEN GOTO 3510
3490 LINE (188,80)-(212.104)
3500 LINE (188,24)-(212,1):RETURN
3510 LINE (188,80)-(212,80):LINE (188,24)-(212,24):RETURN
3520 LINE (148,40)-(148,64):IF j<>3 THEN GOTO 3540
3530 LINE (148,64)-(132,80):LINE (148,40)-(132,24):RETURN
3540 LINE (148,64)-(132,64):LINE (148,40)-(132.40):RETURN
3550 LINE (172,40)-(172,64):IF j<>3 THEN GOTO 3570
3560 LINE (172,64)-(188,80):LINE (172,40)-(188,24):RETURN
3570 LINE (172,64)-(188,64):LINE (172,40)-(188,40):RETURN
3580 LINE (156,48)-(156,56):IF j<>3 THEN GOTO 3600
3590 LINE (156,56)-(148,64):LINE (156,48)-(148,40):RETURN
3600 LINE (156,56)-(148,56):LINE (156,48)-(148,48):RETURN
3610 LINE (164,48)-(164,56):IF j<>3 THEN GOTO 3630
3620 LINE (164,56)-(172,64):LINE (164,48)-(172,40):RETURN
3630 LINE (164,56)-(172,56):LINE (164,48)-(172,48):RETURN
3640 LINE (36,176)-(284,176):RETURN
3650 LINE (76,136)-(244,136):RETURN
3660 LINE (108,104)-(212,104):RETURN
3670 LINE (132.80)-(188,80):RETURN
3680 LINE (148,64)-(172,64):LINE (148,40)-(172,40):RETURN
3690 LINE (156,56)-(164,56):LINE (156,48)-(164,48):RETURN
3700 LINE (164,48)-(156,56):LINE (156,48)-(164,56):RETURN
3710 LINE (150,50)-(180,50):LINE (180,50)-(180,55):LINE (180,55)-(155,55):LINE (155,55)-(155,70):LINE (155,70)-(175,70)
3720 LINE (175,70)-(175,75):LINE (175,75)-(155,75):LINE (155,75)-(155,90):LINE (155,90)-(180,90):LINE (180,90)-(180,95):LINE
(180,95)-(150,95):LINE(150,95)-(150,50)
3730 RETURN
3740 LINE (150,50)-(180,50):LINE (180,50)-(180,95):LINE (180,95)-(175,95):LINE (175,95H175,75):LINE (175,75)-(155,75)
3750 LINE(155,75)-(155,95):LINE (155,95)-(150,95):LINE (150,95)-(150,50):LINE (155,55)-(175,55):LINE (175,55)-(175,70)
3760 LINE (175,70)-(155,70):LINE (155,70)-(155,55)
3770 RETURN
3800 BEEP
3810 RETURN
4000 REM IF p=0 THEN p=I :p$="(K)lavye":GOSUB 4050:GOTO 160
4010 REM IF p=1 THEN p=0:p$="(J)oystick":GOSUB 4050:GOTO 160
4050 q$=INKEY$:IF q$="k" OR q$="K" THEN p$r"(K)lavye ":p=1 :GOTO 160
4060 IF q$="j" OR q$="J" THEN p$="(J)oystick":p=0:GOTO 160
4070 GOTO 4000
4100 RUN
```